PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VIII. ÉVFOLYAM 10. SZÁM
2004 OKTÓBER

799,- FT

576 KONZOL



INSERT COINS!

OUTRUN 2 (XBOX)

HAVI TÉMÁNK: VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ • CONFLICT VIETNAM • BURNOUT 3 • SRS • T3: REDEMPTION • SW BATTLEFRONT
COLIN 5 • SPY FICTION • DEMON STONE • STAR OCEAN TTEOT • SLY 2 • BLOOD WILL TELL • LARRY • FABLE • ROCKY LEGENDS



Az **America's 10 Most Wanted** című játékban a legjobb ügynökök veszik fel a harcot az FBI honlapján felsorolt bűnözők ellen.

Csatlakozz te is soraikhoz és vedd ki a részed ebből a hazafias kihívásból!



Az **1945 I&II The Arcade Games** klasszikus retro játéktermi hangulatot, nagyszerű időtöltést és kiemelkedő újrajátszhatóságot ígér.

Tedd próbára magad a nagyszabású csatákban!

Magyarországon forgalmazza:

N-TEC Kft

1102 Budapest, Szent László tér 20.,
Tel.: 06-1-261-1219
www.ntec.hu

TARTALOM







AKTuális 76

2004 OKTÓBER – AZ IGAZÁN BITANG CIKKEK HÓNAPJA

Egy kis „szakmai titok”: ezeket az AKTuálisokat mindig a *nagy menet* legvégén, nyomdai leadás előtt egy nappal írom. Soha nem gondolkodom, hogy mi álljon itt. Ami akkor épp az agyamban van a aktuális számmal kapcsolatban, az kilököm magamból. Eszerint alakul a bevezető cím (mondat?) is.

Ebben a hónapban nagyon nagy elégedettséggel adom le a magazint. Számtalanul sok cikk átment már a kezeim között: olvastam durva jót, jót, közepeset, és olyanokat is, melyeket legszívesebben újraírattam volna. Most viszont, ki tudja milyen múzsa csókolta homlokon az 576 Konzol tesztelőit, de annyira kiemelkedően olvasmányos és ízléses munkákat adtak le, hogy öröm volt végignézni őket. Már előre az járt a fejemben, hogyan fogadjátok majd őket ti, akiknek szántuk őket? Rendesen izgultam! Milyen levelek, emailek, vélemények és kritikák jönnek majd? Valóban nagyot alkottak a srácok, vagy csak én vagyok elfogult…?

Kezdésként hadd emeljem ki *Liquid* **Burnout 3** tesztjét. Az előző hónapban azt mondtam, nem kaptunk időben B3 tesztverziót. Na, jött is a felháborodott telefon az EA-től, hogy nem *mi* nem kaptunk, hanem *senki*. Most már mindegy – a tesztet olvasva érdemes volt várni. Liki fiam, nagyot alkottál!

Csipi szintén remekelt. Kicsit féltem, hogy mit művel majd a **Star Wars Battlefront**tal és a **Colin 5**-tel, de a cikkek olvasása után minden kételyem elszállt! Az **X-Men Legends** tesztjétől persze nem tartottam, mert tudom, hogy ő aztán igazán ismeri az X-ek világát kívülről-belülről. Sajnos, az Xbox verzió nem jött be időben, pedig jobb lett volna egy Multi Teszt… Az utolsó pillanatig fenntartottam két oldalt a GC-s Pikmin 2-nek, de ebből még az amerikai verziót sem sikerült beszereznünk…

Dzson hozta a formát, és miután órákig röhögtünk itt együtt a HQ-n, miközben a **Blood Will Tell**-lel játszott, tudtam, hogy biztosan valami „sikamlós témákkal” megtűzdelt cikket fog leadni… ;)

Az egyik legnagyobb kihívásnak ebben a hónapban *Dae* tett eleget – ő kapta ugyanis az utóbbi idők legjobban agyonsztárolt Xbox játékát, a **Fable**-t. Szerintem sem a végeredménybe, sem annak magyarázatába nem érdemes belekötni.

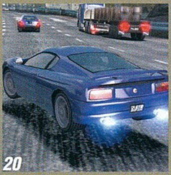
Felesleges is lenne tovább sorolnom. *Miki* **Star Ocean**je, *Credo* **Sly 2**-je, *Vega* **Larry**-ja, *Böjtös* **T3 Redemption**-je, vagy *Krisztián* **Rocky Legends** cikke (ja, amit Krisz a *Vásárlási tanácsadó*ban összeszedett, az nem lehetett egy leányálom! :) mind-mind durva jó. Nagyon remélem, hogy nagy elégedettséggel olvassátok majd őket.

Mindenképpen mélyedjetek el a *Big-Liquid* kooperációban készült Tokyo Game Show 2004 híreinkben, és figyelmetekbe ajánlom új írónk (de régi barátunk!), *Antaru* **Retro Leltár** elmélkedését is.

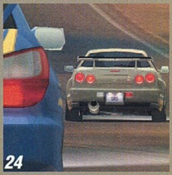
Végül, de nem utolsó sorban szeretnék bemutatni nektek egy új csillagot az 576 Konzol egén: ő *Szollár Gergely*, aki a szó szoros értelmében *jött, küldött,* és *győzött*. Egyik nap egy csomagot találtam az asztalomon. Egy CD lemez volt benne, rajta egy igen komoly hozzáértésről és ízlésről tanúbizonyságot tévő zenei válogatás, és 10-15 gépelt oldal, minden számhoz rövid ismertetővel. Elolvastam és tudtam: új emberünk van a Cool-Túra élére! Gergő minden stílusban otthon van, keni-vágja a filmeket és a cool könyveket, úgyhogy mostantól még komolyabb gyöngyszemek bemutatása várható sokak kedvenc rovatában!

Novemberben remélem Killzone, esetleg Halo 2. Mi biztosan jövünk!

Martin



Burnout 3



Street Racing Syndicate



Star Wars Battlefront



Colin McRae Rally 2005



Vietcong: Purple Haze



Forgotten Realms: Demon Stone



Sly 2: Band of Thieves



Blood Will Tell



Fable



Rocky Legends



OutRun 2



Advance Guardian Heroes

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

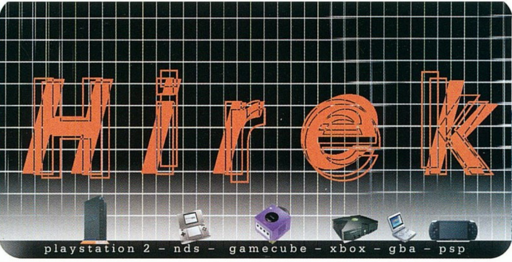
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzoi Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Outrun 2 (XBOX)





A Makuhari Messe bejárata



TGS 2004

Ha szeptember, akkor **Tokyo Game Show**: a japán játékipar rendes évi megarendezvénye az 1997-es premier óta idén tizenkettedszer került megrendezésre. Nem, nem megyünk vissza az általános oskolába, és nem tanulunk meg újra számolni: a TGS 2001-ig évi két alkalommal jelentkezett, egyszer tavasszal, egyszer pedig ősszel. Aztán jött a recesszió, jöttek a videojátékoknak kevésbé kedvező rossz idők, a látogatók kezdtek elmaradozni, a TGS tavaszi szekciója pedig szépen csendben megszűnt. Most mintha ismét friss szellők fújdogálnának: a 2004-es TGS-re valamivel több, mint 160 ezer látogató volt kíváncsi – ez pedig *majdnem* rekord, utoljára 1999-ben tolongtak ilyen számban (163 ezren, igaz, akkor egy éven belül kétszer is) az érdeklődők.

A TGS idei felvonásával egy nagy probléma volt csak: szeptember legvégén, az e havi Konzol végső formába öntésnek hajrájában került megrendezésre, ami eleve kizárta, hogy személyesen röppenjünk Tokióba az esemény közelebbi szemrevételezése céljából (pedig már erősen gyúrtunk a párhetes kutyakölykök szívmelengető, ártatlan pislogását megszégyenítő „ugyan főnök, nem is olyan sok az a másfél milla, amibe a mi szolid kis egy hetünk kerülne" tekintetre… :-). Sebaj, van nekünk emberünk Tokióban: Big Mester a tavalyi hendikep után megesküdött, hogy akár négykézláb, izzadva, negyvenfokos lázzal is kivonszolja magát a kiállításra. A következő hat oldalon éppen ezért rendhagyó TGS beszámolót olvashattok: Big élményeit keverjük az általunk gondosan összegereblyézett információkkal. Essünk is neki:

Akik mar régebb óta olvasnak engem (vagy legalább a cikkeimet), talán emlékeznek rá, hogy a tavalyi TGS-ről lemaradtam egy rosszkor jött vírusos influenza miatt. Így érthető izgalommal készültem arra, hogy életemben először, személyesen is ellátogassak a videojáték-világ egyik legnagyobb eseményére. A nagy nap közeledtére több üstökös feltűnése, kétfejű borjak születése, békaeső, sáskajárás, valamint egyéb profetikus előjelek figyelmeztettek. Mivel a jegyem már jó előre megvolt, a sorsdöntő szombati napon viszonylagos önbizalommal vágtam neki a nagy kalandnak. Ami sajnos már a vonaton elkezdődött, ugyanis a show helyszínéül szolgáló ***Makuhari Messe*** *nem elég, hogy a világ végén van (Chiba város), de ráadásul nincs is közvetlen vonat, úgyhogy végül három átszállással, majd két órába telt kiérni.*

A helyszínen egy pillanatra be is pánikoltam, amikor megláttam a pénztár előtt kígyózó több kilométeres sort (mindez nyitás után negyed órával). Szerencsére kiderült, hogy a magamfajta előreváltott jeggyel rendelkező kivételezetteknek nem kell várni, így rögtön bemehettem. Amint elém tárult a repülőtéri hangár méretű, csillogó-villogó kiállító terem, bensőmet kellemes bizsergés melengeté és szűmet csodás áhitat tölté el vala. Szóval bejött, na! Öt perc nézelődés után viszont már szédültem, káprázott a szemem és a hallásom is kezdett befuccsolni a brutális hang- és fényorgiától. Negyed óra múltán pedig komolyan elgondolkodtam, vajon hogy fogom én ezt kibírni reggeltől délután ötig (ugye most nagyon sajnáltok, ugye?!). „Mindent az olvasóért!" – kiáltással megacéloztam a lelkemet, és belevágtam, hogy kivesézzek mindent, amit a TGS 2004 nyújt.

Sajnos a teljes kivesézéssel már a legelején kudarcot vallottam, amikor a ***SQUARE ENIX*** *pavilon* ***Final Fantasy Advent Children*** *szekciójánál megláttam a „be*


A gigantikus Square Enix pavilon

lépés csak külön meghívóval!" feliratot. Ugyan ékes japánságommal sikerült megkérdeznem a helyszínen posztoló strázsát, hogy ugyan hol lehet ilyet szerezni, csak azt a választ kaptam, hogy már elfogytak, mért nem jöttem korábban? Ez még mindig nyitás után 15 perccel volt… És az Advent Children nem is az egyetlen ilyen gikszer volt, ugyanis a Square Enix-nél sehova sem lehetett külön jegy, vagy irdatlan sor végigvárása nélkül bejutni, így meg kellett elégednem a kinti kivetítőkön lejátszott trailerekkel. Végül két konklúziót szűrtem le TGS-beli szereplésükről. 1. Útálom a Square Enix-et!!! (A játékaikat viszont imádom, úgyhogy ez őket nem fogja mélyen megrendíteni…). 2. A ***Romancing SaGa: Minstrel Song*** *a legszebb játék, amit*


Romancing SaGa: Minstrel Song

valaha is láttam! Ez utóbbi egy kis magyarázatra szorul: az említett játék a Square híres SaGa sorozatának legújabb tagja (illetve nem is annyira új, mert a Romancing SaGa a sorozat legelső játéka volt anno, ez pedig egy ízig-vérig modernizált remake). A SaGa játékok mindig is szép és stílusos látványvilágukról voltak nevezetesek, ez az új azonban mindent felülmúl. A karakterek cel-shaded grafikával készültek, ugyanakkor super-deformed stílusúak, mint anno a sprite-os ősök. Ehhez jön még egy impresszionista festményekre emlékeztető színvilág, élethű animáció, és amit kapunk, az egy semmihez nem hasonlítható, gyakorlatilag festőművészi szintű megjelenítés. Elmondani nem is igazán lehet, ezt egyszerűen látni kell!

Ha Big megszerzi valahogy azt az FFVII: Advent Children belépőkártyát, egy remek, szinte teljesen új jeleneteket bemutató trailert nézhetett volna végig. A filmecske kivételesen nem az akcióra, hanem az érzelmekre fókuszált: Cloud beszélget az árvákkal, pár villanás az Aeris-szel való megható találkozásból, a főbb karakterek rövid bemutatása – a trailer elején nagyra tátottuk a szánk, és be sem csuktuk az utolsó képkocáig. A Square render-mágusai igazi kis csodát készülnek letenni az asztalra, kérdés, hogy a 2005 elejére tervezett japán DVD / UMD premiert mikor követi az európai bemutató…

A Square Enix a jelek szerint amúgy sem kispályázik, ha Final Fantasy-ről van szó. A TGS-en kint volt az egyelőre kizárólag az NTT DoCoMo mobiltelefonjaira megjelenő *Final Fantasy VII: Before Crisis* – a játékról korábban már volt szó, akció-RPG a szentem, a történet Midgarban játszódik, és a Turks egyik oszlopos tagját kell benne domborítanod. A bemutatott trailer jópofa volt (még akkor is, ha nagyon kevés ingame jelenetet tartalmazott, javarészt állóképekből összevágott animációt mutogattak), kár, hogy mi valószínűleg soha nem játszhatunk majd vele. Játszhatunk viszont a **Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus**-



Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus

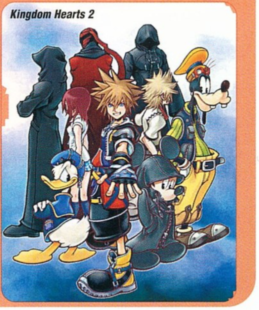
szal! Még mindig nem az FFVII direkt folytatásáról van szó (addig jó nekünk…), hanem egy mellékszториról, mely két évvel az Advent Children történései után játszódik. Főszerepben mindenki kedvenc Vincent Valentine-ja, aki az eddig kiszivárgott információk szerint egy Deep Ground Soldiers kódnevű, a városokat terrorizáló banda ellen veszi fel a harcot. Szerepjáték? Dehogy, a Square a műfajon is csavar egy alaposat: a Dirge of Cerberus ízig-vérig akciójáték, rengeteg pengeváltással és lövöldözéssel. A TGS-en sajnos nagyon keveset lehetett belőle látni, ennek alapján DMC-jellegű pörgős akciókra számíthatunk, Final Fantasy köntösbe öltöztetve. Állítólag egyébként nem Vincent lesz az egyetlen ismert FF-szereplő a játékban, a pletykák szerint később a Final Fantasy IX (!) néhány hősével is találkozhatunk (őszintén remélem, hogy Squarék nem vetik el sulykot a különböző epizódok keverésében…) Megjelenés valamikor 2005-ben, Playstation 2-re, azaz még várhatunk rá egy darabig.

Pörgessük tovább az FF kereket: a tizenegyedik rész új expanzióját (Chains Of Promathia – azért nem foglalkozunk vele, mert kis hazánkban számításaink szerint *nulla darab* emberke játszik az masszívan multiplayer FF epizóddal) gyorsan átugorjuk, és előreszaladunk a **Final Fantasy XII**-ig. Egy darabig úgy volt, hogy az FFXII kint sem lesz az idei show-n, aztán persze még is tiszteletét tette – egy rövidke, javarészt renderelt jeleneteket tartalmazó trailer formájában. A trailerből semmi új nem derült ki (maximum annyi, hogy baromi szép játékot kapunk – ezt tudtuk korábban is), a végén viszont felvillant egy rövid „2005 Spring" felirat – azaz a sok halasztgatás után talán végre tényleg megjelenik a játék jövő tavasszal (Japánban – nekünk gyaníthatóan még legalább egy évet kell rá várnunk).


Final Fantasy XII

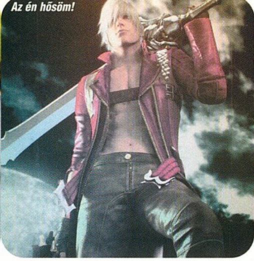
Oké, ennyit a Final Famtasy-ről, evezzünk friss vizekre. A Square Enix adja ki Japánban a Tri-Ace (a Star Ocean sorozat fejlesztői, ugye) új szerepjátékát, a **Radiata Stories**-t. Az RA több szempontból is új irányvonalat jelent a Tri-Ace számára: egyrészt dobják a Star Oceannek futurisztikus világát, és sci-fi történetét, másrészt az eddigi „valósághű" grafikai megjelenítésről áttérnek egy jóval elvontabb / meseszerűbb vizuális stílusra (a karakterek kinézete minket leginkább az Akihiko Yoshida által az eredeti Final Fantasy Tactics-hez megálmodott dizájn-vonalra emlékeztetett). Rövid történet: Radiata királyságban járunk, ahol az eddig békésen egymás mellett élő emberek és tündérek durván egymásnak esnek – kitör a háború. A játék elején két karakter közül választhatunk: vagy a bájos tizenhat éves leányzóval, Ridley Timberlake-kel, vagy barátjával, Jack Russellel vághatunk neki a kalandoknak (mindkét szereplő a radiatai hadsereghez akar csatlakozni). A Tri-Ace (jó szokásukhoz híven) jó hosszú játékidőt, és rengeteg felfedeznivalót ígér. A játékban több mint 300 NPC-vel futhatunk majd össze, ezek közül 150 a csapatunkba is besorozható lesz majd. A harcrendszer első pillantásra a legutóbbi SO-ben használt szisztéma fejlesztett verziójának tűnt, azaz ez a komponens is rendben lesz. A Radiata Stories 2005 tavaszán debütál Japánban, kizárólag Playstation 2-re.

Big fentebb már dicsérte egy kicsit a *Romancing SaGa – Minstrel Song*ot. Valóban remakeről van szó: a játék az 1992-ben SNES-re megjelent első Romancing SaGa felújított verziója, ezúttal teljesen háromdében, újradizájnolt környezettel és karakterekkel (a grafikai tervezésért továbbra is az eredeti játék vizuális világát megálmodó Tomomi Kobayashi felelős). A mai elvárásokhoz igazított grafikával nem ér véget az újdonságok sora, a tartalom is bővül valamelyest: az eredeti játékban hat karakter sorsát alakíthattuk kedvünk szerint, a szám most nyolcra bővült - az egyik új protagonista címben is szereplő vándorénekes (minstrel = vándorénekes / lantos / trubadúr). Japán

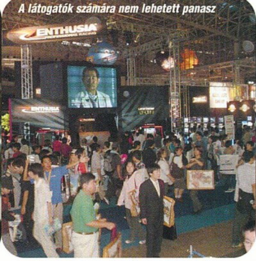

Kingdom Hearts 2



Hurrá, már megint sorban állok



Az én hősöm!



A látogatók számára nem lehetett panasz



A birodalom is képviseltette magát

megjelenés 2005 tavaszán, Playstation 2-re.

Kingdom Hearts vonalon nem kaptunk túl sok újdonságot: a GBA-s **Kingdom Hearts: Chain of Memories** hamarosan megjelenik Japánban (pontosan: november 11.-én), a **Kingdom Hearts 2** premierje pedig még mindig nincs pontosan kitűzve (Japánban 2004 legvégén jön, Az Államokba jövő ősszel érkezik, hozzánk meg ki tudja, mikor…). A KH2-ből megnézhettünk egy új trailert, és a játékot direktorként jegyző Tetsuya Noumurából is sikerült kicsikarni némi friss infót: ezek szerint Sora új öltözékei nagy szerepet kapnak a folytatásban, rengeteg új summon varázslattal találkozhatunk majd, és az első részben gyakran rakoncátlankodó kamerát is megrendszabályozták – vagyis ezúttal már nem lesz vele probléma.

A folytatásoknál maradva: hosszas várakozás és számtalan halasztás után novemberben végre megjelenik a Square Enix által pátyolgatott, és a Level 5 által hegesztett **Dragon Quest VIII: Sky, Sea, Earth & the Cursed Princess**. Ebből is volt új trailer (NAGYON stílusos cel-shaded grafikát mondhat magának a játék, de a Dark Cloud szériát gyártó Level 5-től ez a minimum, amit elvárunk), és a körös harcrendszer rejtelmeibe is bepillantást nyerhettünk. A harcok kimenetelében nagy szerepe kap a „strengthen" parancs: ezt egy teljes kör beáldozása árán tudjuk kiadni, karakterünk egyre magasabb tension-állapotba (tudom, hülye szó, de most fordítsam le – *feszültség*nek?) kerül, ennek köszönhetően egyre nagyobbakat és pontosabban támad. A magas tenziós értéken befejezett csata nagy mennyiségű bonusz XP-t eredményez, a növelgetés pedig jó dinamikussá teszi a csatát. Várjuk nagyon a DQ8-at, erősen ajánljuk Square Enix-éknek, hogy – az eddigi részekkel ellentétben – ezt most kivételesen hozzák át Európába is.



Dragon Quest VIII: Sky, Sea, Earth & the Cursed Princess

A mázlista japánok nem csak nyolcas számú Dragon Questet kapnak novemberben, hanem akkor indul be a **Front Mission Online** nyilvános bétatesztje is. Rengeteg mecha, még több fejlesztési lehetőség és fegyver, brutális online csaták – megjelenni (megint csak: Japánban) 2005 tavaszán fog. Van rá egy nagy korsó ír sörünk, hogy mi sohanapján, kiskedden fogjuk látni…

Végül egy pillantás a távolabbi jövőbe: valamikor 2005-ben a Square Enix Nintendo DS-re is kihozza a (Japánban) roppant népszerű **Hanjuku Eiyuu (Egg Monster Hero)** sorozat duplaképernyőre optimalizált változatát. Szörnynevelgetős RPG, jó sok humorral – PS2-n már a negyedik részénél tart a széria, a handheld változat hasonlóan ütődöttnek ígérkezik.

*A Square Enix okozta frusztrációmat régi kedvencem, a **SEGA** standjánál próbáltam orvosolni. A Sega szintén hatalmas területen állított ki, rengeteg géppel, viszonylag kevés sorban állással. Ami ugye nagyon klassz dolog, csak hát ennek többek között az volt az oka, hogy nem sok újdonsággal jelentkeztek. Volt Phantasy Star Online folytatás (ugyanolyan mint az eddigiek), új játékmódokkal kiegészített, az előzmények összes pályáját tartalmazó **Super Monkey Ball DX** Xbox-ra **(…és Playstation 2-re – Liquid)** (jópofa játék, de már láttuk), új Altered Beast (ocsmányul néz ki és nem tűnt túl izgalmasnak), valamint Sakura Taisen 5 (ez egy mecha-stratégia/randi-szimulátor hibrid, szigorúan csak japánok számára fogyasztható). Ja és volt **Sega Rally 2005**. Itt már igen tisztes sor állt, amit magam is végigvártam. A Sega Rally ugye a maga idejében korszakalkotónak számított, és a folytatása is szép sikereket ért el, így persze sokat vártam ettől is. A játék grafikája nagyon meggyőző, szép is meg gyors is. Az autók viselkedése már kevésbé az. Szinte ugyanolyan arcade-os, mint a régi Sega Rally-k. Persze van aki pont ezért szereti, de nekem a GT4 rally mode után ez már kicsit kevés… SEGA-éknál még egy érdekesség volt, a show tudtommal egyetlen új EyeToy fejlesztése, a SEGA Superstars. Ebben a minijáték gyűjteményben a SEGA legnépszerűbb játékainak (Sonic, Virtua Fighter, Samba de Amigo, stb.) átértelmezésével lehet szórakozni. EyeToy tulajdonosok és fiatalabb gyerekek biztosan komálni fogják, de engem nem hozott lázba… Az én üzenetem a SEGA-nak: MIKOR LESZ SHENMUE 3?!*



A Sega óriási programválasztékkal jelentkezett



A Sega Rally 2K5 szolidan izléses prezentációja



Rallyzgatunk

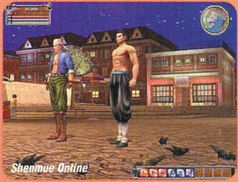


Sega Rally 2005



Sega Supertars EyeToy

No, majd én válaszolok helyettük: nem mostanában, Big mester, nem mostanában. A Sega mostanság biztosra megy, remakeeket gyárt, újrahasznosít, és még a látszatát is elkerüli az innovációnak. Lesz például *Shenmue Online* – kizárólag PC-re, és kizárólag a Távol-Keleten, európai / amerikai forgalmazás nincs tervbe véve. Lesz **Puyo Pop Fever** PSP-re, szép, korrekt konverzió, pont úgy néz ki, mint anno a Dreamcast változat – csak éppen már láttuk ezerszer, megjárta az összes létező platformot, a Sega talán csak kenyérpirítóra nem portolta még át. Japán barátaink év végén kapják kézhez a Red Entetainment / Sega kooperációban fejlesztett **Shinsen Gumi Gunraw Dent** – szamurájos vagdalkozás, kissé idejétmúlt grafikával, rengeteg látványos mozdulattal, a karaktereket az anime-szcéna kiválósága, a Rurouni Kenshin szériát jegyző Nobuhiro Waduki tervezi. A magukat Streets of Rage nosztalgiahullámokban ringató Xbox-tábor 2005 januárjában emelheti le a polcról a **SpikeOut: Battle Street**-et. Klasszikus beat'em up, tizenkét választható karakterrel, egyszerűen kezelhető (a játék csupán két gombot használ a kontrolleren), de mégis látványos harcrendszerrel, és persze a manapság már elmaradhatatlan Xbox-Live támogatással nyakon öntve – ráadásul még jól is néz ki. A Playstation 2 tulajok is el lesznek látva: ők a **Shining Tears**-nek örülhetnek november elején – feltéve persze, ha Japánban élnek, az egyéb régiók majd csak 2005 tavaszán kapnak a jóból. A Shining Tears jófajta RPG, csinos, rajzfilmszerű grafikával és valósidejű harcokkal. A játék az RPG-k legnagyobb klisséjével indít: hősünk amnéziásan ébred, és egy szörnyű háború közepén találja magát. A lakhelyéül szolgáló várost éppen ostromolják, a harc két nagyhatalmú mágikus gyűrű birtoklásáért folyik. A Sega egyedi harcrendszert (Dual Battle System – az összecsapásokban egyszerre két karaktert irányíthatunk, egymással párhuzamosan), több mint ötven órányi játékidőt, robosztus karakterfejlődést (száz szinten keresztül fejleszthetjük hősünket) és persze csavaros, meglepetésekben gazdag történetet ígér. Sega játékokból tehát jövőre sem szenvedünk hiányt, csak éppen a céget korábban jellemző eredeti ötleteket zárták be a mosókonyhába. A TGS után pár nappal (október elsején) hivatalossá vált a Sammy-vel kötött, pár hónapja bejelentett frigy – szóval innentől fogva Sega Sammy-nek becézzük majd a céget, bármilyen furcsa is leírni.



Shenmue Online



SpikeOut: Battle Street

*Mivel most már tényleg vágytam egy kis izgalomra, átcaplattam a **KONAMI**-hoz, ahol egy irdatlan kivetítőn folyamatosan a **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** hosszú trailere ment. Ennél le is ragadtam egy jó ideig, mert egyszerűen lenyűgöző, akár egy remekül megrendezett akciófilm, igazi Metal Gear stílussal, de a hatvanas években! Hamisítatlan a hidegháborús hangulat, az orosz feliratok is hibátlanok. A trailer után a pódiumon egy nagyon érdekes előadás kezdődött. Japántudásom ugyan korlátozott, de annyit megértettem, hogy a díszvendégek az MGS3 fejlesztőcsapatának tagjai (Hideo Kojima sajnos nem volt közöttük), és arról meséltek, hogyan tettek meg mindent a dzsungelharc minél realisztikusabb bemutatása érdekében. Ezt illusztrálandó levetítettek egy halálian mulatságos filmecskét, ami bemutatta a fejlesztőcsapatot (köztük Kojima-sant), amint „valódi" kommandós kiképzésen vesznek részt! A nyeszlett japán programozók terepszínű ruhában, egy ordítozó őrmester vezényletével gyakorlatoztak, mellesleg bemutatva Solid Snake teljes mozgásrepertoárját, a fűben kúszástól, a nyakkitekeréses manőverig. Mit ne mondjak, tanulságos élmény volt! Kellőképp felvillanyozódva álltam hát be a hosszú sorba, hogy végre kipróbálhassam a demot. Bár a tábla szerint egy órás várakozási idővel kellett számolni, szerencsére fele annyi idő elteltével odaállhattam egy géphez, hogy az engedélyezett 15 percre elmerüljek az MGS3 világában. A demo egy baromi hosszú bevezető filmmel kezdődött, de ezt nem néztem végig, hiszen kevés időm volt. A játék egy sűrű őserdőben kezdődött,*



Az MGS3 kommando előadása



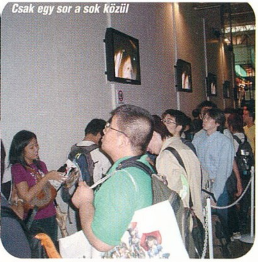
Japánban a mobiljátékok is népszerűek



Itt van még egy póz, hadd örüljetek



Itt táboroztak a jövő játékfejlesztői



Csak egy sor a sok közül

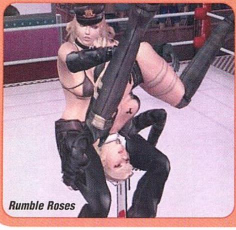
ahova Snake ejtőernyővel érkezik. Amiben a játék leginkább újat ad, az a környezet által biztosított mozgásszabadság: fára mászhatsz, fűben kúszhatsz kövek és fatörzsek mögött lapulhatsz. Elvileg arra mehetsz amerre akarsz, de az általam kipróbált pálya meglehetősen lineáris volt, ahol ugyan több ösvény is volt, de mindig ugyanarra tereltek a pálya terepakadályai. Azért remélem, a későbbiekben jobban kinyílik a terep. A címben említett kígyóevést is kipróbáltam: a dzsungel állatvilágát lemészárolva ugyanis azokat elfogyaszthatjuk, ezáltal állítva helyre energiaszintünket. Ami a vadászatot izgalmassá teszi, hogy az állatok is bujkálnak, és néha ők támadnak, máskor meg elmenekülnek. Sajnos, mire eljutottam az első katonáig, vége lett a játékidőmnek, úgyhogy a harcból nem sokat láttam. Az biztos, hogy a játék felcsigázta az érdeklődésemet, és nagyon szívesen nekiesnék már a végleges verziónak!

A Konami idei TGS-es kínálatának gyöngyszeme kétségtelenül az MGS3 volt – a trailert már nem fényezem külön, Big beszámolójából jól lejön, hogy milyen lehengerlő volt (itt jegyzem meg csendesen, hogy az itt említet trailerek / videók döntő többségét természetesen leszipkázhatjátok magatoknak az 576 online-ról: pötyögjétek be az oldal tetején elhelyezkedő hírkeresőbe a játék címét, és a találatok között ott lesz a vonatkozó TGS-es trailer is). Az MGS3 konkrét tartalmáról persze ismét nem árultak el semmit Kojimáék (nagyon helyesen, most már kibírjuk valahogy novemberig!), szóltak viszont a trailerben is feltűnő majomvadászós mókáról. Majomvadászat? Az bizony, az MGS3-ban lesz egy külön „poénos" játékmód is – az Ape Escape majmaira vadászhatunk majd. Ha minden jól megy, valahol a szöveg környékén képet is láthattok a „majmócás móduszról", valami kegyetlen, ahogy kinéznek a dögök! :-)



MGS3

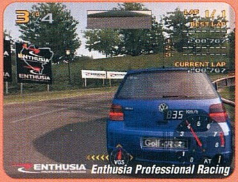
A Konami szokásos árkád-huncutságait (DDR Festival Dance Dance Revolution, Pop'n Music 10, Beatmania IIDX 8th Style) egy ügyes mozdulattal kikerülve vessünk egy hosszú pillantást a cég egyéb, a TGS-re kicipelt játékaira. A tavalyi show-n bemutatott **Rumble Roses** mostanra majdnem elkészült, Japánban novemberben fog megjelenni. A csajos pankráció még mindig nagyon izgalmasnak tűnik, tele van lengén öltözött nénikkel – összesen huszonkét hölgy közül választhatjuk majd ki a nekünk szimpatikust. Abszolút kedvencünk Sgt. Clemets, aki – meglepetés! – amerikai rendőrnő, fekete szado-mazo szerelésben, bőrnyakörvvel a nyakán, és fekete amcsi rendőrsapkával a fején, szóval nagyon durván néz ki a kishölgy. Nem nagyon kedvelem a pankrációt, de ezzel BIZTOS játszani fogok... :-)



Rumble Roses

Az **Ys: The Ark of Napishtim** párhuzamosan készül Playstation 2-re és PSP-re – szokatlan módon ezúttal egy PC-re már (kizárólag Japánban) megjelent RPG konzolos átiratáról van szó. Az Ys anime-sorozatnak szerintem kis hazánkban is szép rajongótábora van, a sorozat alapján készült játékok pedig már jó régóta futnak (az első még TurboGrafx-16-ra jelent meg). A kurrens epizód főhőse Adol Christian lesz, a történetben pedig három kard játszik majd jelentős szerepet. A három kard különféle speciális képességeket kölcsönöz hősünknek, sőt, a szörny pajtások legyűrése után még fejlődnek is. Az új Ys vérbeli akció-RPG, rengeteg realtime harccal, vizuális szempontból pedig mindkét platformon nagyon jól teljesít, nekünk leginkább a hátterek részletes kidolgozottsága volt bejövős. Pontos megjelenési időpont még nincs, a játékot valamikor a jövő év folyamán szólíthatjuk majd magunkhoz.

A Konami „nekünk is kell egy Gran Turismo" projektje, az **Enthusia Professional Racing** az E3 után ismét vegyes érzéseket hagyott bennünk. A TGS-en egy négypályás demo volt belőle kiállítva, a grafika még rendben is volt, de az irányíthatóságra már sokan panaszkodtak. A játékot kipróbálók elmondása szerint az Enthusia túl hardcore, nevéhez hűen rettenetesen komolyan veszi magát, közben pedig elfeledkezik arról, hogy egy ilyen autóversenynek nem csak reálisnak, hanem élvezhetőnek is kell lennie. Az autóra ható gravitációs erőket érzékeltetni próbáló VGS (Visual Gravity System) kijelző rondán takarja a kilátást, a frissen implementált külső kamerára váltva elillan a sebességérzet, az autó néha határozottan furcsán viselkedik... A VGS egyébként azóta a GT4-be is beépítésre került, csak ott ésszel lett megoldva: a képernyő alján helyezték el, így nem zavar be a vezetésnél. Az Enthusia nálunk még mindig „majd meglátjuk" kategória, a 2005 elejére datált megjelenésig (PS2) elvileg még sokat tudnak csiszolni rajta (a jelenlegi állapotában semmilyen téren nem veheti fel a versenyt az új Gran Turismo-val).



Enthusia Professional Racing

Az **Oz** a Konami jövő évi kínálatának talán legérdekesebb és legfurcsább darabja: már a TGS előtt lehetett hallani a játékról, akkor csak a címét árulták el, és azt, hogy a Suikoden III fejlesztőgárdája munkálkodik rajta. Ennek alapján mindenki RPG-re számított – nagyobbat nem is tévedhettünk volna. Az Oz kőkemény akciójáték, hipnotikusan kevert színeket használó grafikával megfejelve. A Konami sajnos nagyon kevés infót csepegtetett a játékról, így kénytelenek vagyunk a trailerből okoskodni: egy három karakterből álló csapattal nyomulunk, de közvetlenül csak egyet irányítunk. A harcok jó durvák, a jelek szerint embereink többféle „speciális formába" képesek átalakulni (démon-állat keverék – leírva kissé furcsa, de tényleg így néz ki). Ami a legjobb: az ultra-látványos kombók (hosszú támadássorozatok, gyakran több karakter részvételével!) mintha valahogy összefüggésben lennének az események alatt hallható zenével – utóbbira nem mernék megesküdni, de a játék alcíme (rythmical combination) is valami ilyesmire utal... 2005-ben minden kiderül (a PS2 tulajok számára).

Végül egy PSP project: **Coded Arms**.



Coded Arms

Ebből is csak egy rövid trailert láthattunk, ennek alapján a Konami bemerészkedik az FPS műfajba: a Coded Arms egy igen pofásnak tűnő futurisztikus lövölde, enyhe Aliens-beütéssel, és persze a jövő évre időzített megjelenéssel.

A Konami után átmentem a másik pavilonba, mert azt hallottam, hogy ott lehet játszani a ***Halo 2****-vel. Mivel a Halo szerintem minden idők legjobb FPS-e, rögtön a* ***MICROSOFT*** *hatalmas (ezt a szót még fogom párszor használni...) arénájához mentem. Ja útközben még megálltam cosplay-eseket fényképezni, akik lelkesen pózoltak akárkinek (lásd a fotókat!). Oh, az a Yuna...! Ja bocs, kissé elragadtattam magamat... Szóval a Halo 2. Egy online-arénában nyolcan nyomták egymás ellen, meg vagy ötszáz ember várt, hogy sorra kerüljön... A hostess csaj szerint, ha most beállok a sorba, két óra múlva talán be is jutok. „Köszi, ez azért már nekem is sok" – gondoltam, úgyhogy inkább néztem egy darabig, ahogy a többiek játszanak. Le is tettem*



Halo 2



Az Istencsászár trónterme



Egy dögös Xbox bébi



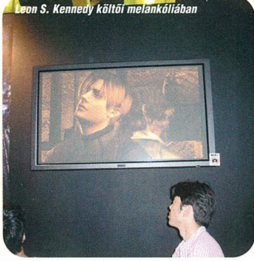
Jade Empire – KOTOR és Kung-fu rajongóknak



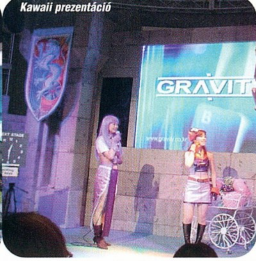
Egy veszélyesen szexi Yuna



Final Fantasy Before Crisis beállítás


Leon S. Kennedy költői melankóliában

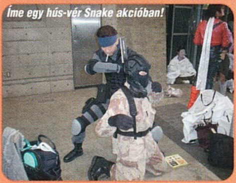

Játékba feledkezve



Kawaii prezentáció



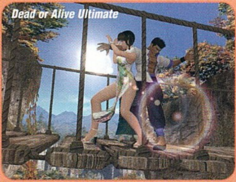

Egy csapat kissé lagymatag moogle


Íme egy hús-vér Snake akcióban!

a hajam rendesen! Én azt hittem, hogy az első Halo egy szép játék volt, de ez kenterbe veri! Én nem is tudom, hogy lehet a Dobozból ilyen, csúcskategóriás PC-ket megszégyenítő grafikát kifacsarni! Esküszöm, szerintem veri a Doom 3-at, ha technológiában nem is, látványban mindenképpen. Az előbbiben csak sötét folyosók voltak, itt meg hatalmas nyílt terepek, egyenként megrajzolt kavicsokkal. A játékmenet gyors volt és nagyon brutális, agyba-főbe lehet egymást szívatni! És persze még nem láttuk az egy játékos módot, ahol végre megtudhatjuk, mi történt Master Chieffel a Halo elpusztítása után… Sűrű sóhajtozások közepette otthagytam a Halo-standot, hogy valami játszható stuff után nézzek. Szerencsém volt, mert egy sarokban ott árválkodott egy ***Jade Empire*** *demo. Erről gondolom már minden Bioware rajongó hallott, ugyanis a Knights of the Old Republic után ez lesz az új RPG-jük. Ezúttal nem egy messzi-messzi galaxisba, hanem az ősi, mitikus Kínába tehetünk látogatást, különféle harcművészetek mesterévé válhatunk, mintha mi lennénk egy nagy költségvetésű kung-fu film főszereplői. Ami a KOTOR-ból megmaradt: a gyönyörű grafika (persze most még gyönyörűbb), a fordulatos cselekmény, a „jó" és „gonosz" dialógus-opciók. Ami nem: a kvázi körökre osztott harcrendszer. Kung-fu mesterhez méltóan ezúttal real-time-ban vívhatunk meg emberi és démoni ellenfelekkel, közben váltogathatunk a különféle stílusok között, használhatunk fegyvereket és chi-mágiát, pl. az idő lelassítására vagy az ellenség lebénítására. A harc már most sokkal dinamikusabb és szórakoztatóbb, mint bármelyik eddigi RPG-ben (talán a Shenmue kivételével), úgyhogy nálam a Jade Empire abszolút sikervárományos!*


Jade Empire

A Microsoft a 2004-es TGS-t (érzésem szerint) úgy kezelte, mint egy öregedő filmcsillag a vidéki haknit: letudták a kötelező műsorszámokat (azaz: felépítették a hatalmas standot, felbérelték a kis zöld ruhácskában szaladgáló booth-bébiket, kipakolták a kurrens játékaikat), de nem törték magukat extra mutatványokkal – minek? Az Xbox japán helyzete reménytelen, a gépből továbbra is párszáz fogy hetente. A japán ízlésvilágot kiszolgálni óhajtó fejlesztések eltűntek, a TGS után pedig az MS (egyik) Xbox nagyvezére, Peter Moore a Nikkei Business Publications-nek adott interjújában már nyíltan a sikertelenség okairól beszélt: az Xbox elhasalt Japánban, ők már a következő generációra koncentrálnak – az Xbox 2-vel akarnak fordítani egy alaposat a dolgok jelenlegi állásán. Ennek megfelelően az MS standon gyakorlatilag ugyanazokat a címeket lehetett látni, amit az E3-on már megmutattak mindenkinek. Az amúgy kétségtelenül impresszív kínálatból Japánban két játéknak van esélye a sikerre. Az első természetesen a **Dead or Alive Ultimate**. Ennek megjelenésén ugyan ismét toltak egy kicsit (november végére

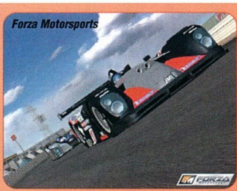

Dead or Alive Ultimate

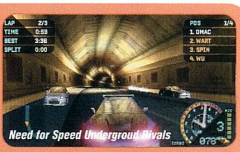

A lányok nélkül soha!

csúszott), de legalább itt van a küszöbön – a TGS-es bemutató után nagyon elfogultnak, vagy nagyon vaknak kéne valakinek lennie ahhoz, hogy ne ismerje el: a jelenlegi konzolgeneráció legszebb, legmívesebben kivitelezett verekedős anyagáról van szó. Kaptunk egy gyönyörű, hangulatos, professzionálisan megszerkesztett introt: a hagyományokhoz hűen Aerosmith szólt alatta, méghozzá a banda tán legjobb száma, a Dream On. Kaptunk egy hasonlóan mesteri ingame bemutatót: az esős-viharos-villámlós pálya láttán aláhullott az arcunk, és a padlón maradt egy jó darabig. A DoAU remek játék lesz, remek online képességekkel felruházva, vétek lenne kihagyni.

A másik a **Forza Motorsports**. Erről ugyan még nem tudjuk biztosan, hogy mennyire lesz jól játszható, de grafikai szempontból adnak az élethűségnek, az biztos. A fejlesztők lelkesen mutogatták a játékot a valós helyszínekkel összehasonlító fotókat: a Tsubaka (Csubakka ??? :-) versenypályáról készült képek és a pálya játékbeli megfelelője között valóban megdöbbentő volt a hasonlóság.

Esélyes lehet még az **Artoon Blinx 2:**


Forza Motorsports


Need for Speed Underground Rivals

Masters of Time & Space-e. Az első rész ugyan nem vágott földhöz senkit, de a második epizódban állítólag számos hibát orvosoltak az urak: ismét jópofa platformert kapunk, mely ezúttal is Blinx az időt befolyásoló képességeire koncentrál – ezúttal erősen javított kamerakezeléssel. A nagy újítás a multiplayer módusz bevezetése – osztott képernyőn négy játékos, Xbox-Live-on keresztül pedig nyolc jóember nyúzhatja a kettes számú Blinxet. Európai megjelenés karácsony környékén – kizárólag Xbox-ra, természetesen.

Az Xbox kínálat kivesézése után úgy éreztem itt az ideje, hogy elzarándokoljak a ***SONY****-hoz, ahol bemutatták a show legnagyobb durranását. Ez természetesen a Sony első, „GameBoy gyilkosnak" szánt zsebkonzolja, a* ***Playstation Portable****, vagyis* ***PSP****. Itt, a Tokyo Game Show-n ve-*


Hát ez kicsit nagy lesz a zsebembe


A PSP konnektor helyett csinos lányokra is csatlakoztatható

hette kezébe a nagyközönség először a kis aranyost, és próbálhatta ki az első játékokat. Helyes japán lánykák sétálgattak körbe-körbe, és kínálgatták az övükön fityegő PSP-ket egy kis etyepetyére…izé…játékra. Rögtön meg is ragadtam egy elém tolt…izé…PSP-t, és simogatni kezdtem a…khm…gombokat. Bocs az enyhén fülledt hangulatú beszámolóért, de értsétek meg, a PSP az általam eddig látott legszexibb ketyere! Nézzétek meg a képeken, hát nem gyönyörű? És milyen kézbe simuló a kicsike… A külcsínnel tehát minden a legnagyobb rendben, de ugye egy tartós kapcsolatnál a belső értékek számítanak igazán. Be is izzítottam bemelegítésnek a ***Need for Speed Underground Rivals*** *versenyautóit. „Hűbanyek!" – volt az első reakcióm, mert ugyan a Sony hirdette, hogy a PSP PS2-t megközelítő grafikára képes, de azt hittem túloznak. Hát nem. A képernyő óriási, gyönyörűen megvilágított, olyan mint egy plazmatévé miniben. És az ezen futó játékok jobban néznek ki, mint a PS2 első generációja. Nincs mese, ez kérem a (szerencsére közeli) jövő. A hangja a gépnek nem különben fenomenális, és még az irányítása is szinte teljesen megegyezik a Nagy Testvérrel (a különbség: „csak" egy analóg irányító van, és nincs R2/L2). Láttam még néhány játékot, köztük akció-RPG-t és FPS-t, egyiknek sem lenne oka szégyenkezni a TV-képernyőn. Most már csak az a kérdés, mennyibe fog kerülni a masina, mert ha elérhető lesz, a Nintendo felkötheti a felkötnivalót… Egyelőre azonban úgy tűnik, a nagy N vagy nem veszi komolyan a fenyegetést, vagy betojt, ugyanis a TGS-en semmit nem mutattak a Nintendo DS-ből, ami az ő következő generációs handheld-jük lenne. Egyelőre 1:0 a Sony-nak.*

A helyszínen bizonyára lenyűgöző volt PSP-t tapperolni, a Földgolyóbis másik végéről azonban már nem tűnt ennyire fényesnek a Sony zsebkonzoljának TGS-es szereplése. Elvileg az idei TGS lett volna az az esemény, ahol hivatalosan „elstartol" az új handheld: szeptember huszonhatodikán, a világ több nagyvárosában párhuzamosan szervezett sajtókonferenciákat a Sony – itt jelentették volna be a megjelenés pontos időpontját, és a készülék árát. Nem véletlen a feltételes mód: a Nintendo a Sony nagy bejelentése előtt egy órával megtartotta a maga sajtótájékoztatóját, és bejelentett egy 149 dolcsis árat. A Sony sajtótájékoztatókat először negyed órával elhalasztották, aztán közölték a nagyérdeművel, hogy most mégsem lesz ár / premier bejelentés, nézzenek vissza később. Egyedül Frankfurtba nem jutott el a hír: a Sony helyi diviziója itt elkezdte a lepörgetni az előre meghatározott programot – a kivetítőn pedig megjelent a 33 ezer yenes (nagyjából 300 dolláros) ár. Azt is elmondták, hogy Európában valószínűleg többe fog fájni a kis készülék, valahol 329 és 349 euro mélységben kell majd a zsebekbe nyúlni. A fentiek ismeretében érthető, hogy miért visszakozott a Sony: a PSP erős duplájába fájt volna, mint a Nintendo DS. Jelenleg tehát még mindig nem tudunk semmit, a Sony állítólag október közepén közöl végleges árat és megjelenési időpontot. Úgy legyen! (És ne kerüljön 350 euróba… :-)

A Sony legalább PSP szoftverek terén kitett magáért: a standjukon található hatalmas videófalon folyamatosan pörgött a 10 darab saját fejlesztésű PSP játékuk (igen rövid, alig pár másodperces) trailere. A **Gran Turismo 4** Mobile veszett jól nézett ki, még mindig nem akarjuk elhinni, hogy nem a PS2 verzióból származnak a felvételek. A **Popolocrois Monogatari: Prince Pietro's Adventure** nagyon klassz kettődés RPG, stílusos grafikával, és a „hőskorszakra" emlékeztető játékmenettel. Az **Everybody's Golf Portable** a



Nem tudom mi ez, de érdekes...



Nem jössz egy menetre?

Na ide nem jutottam be...





Sony népszerű golfos sorozatának hordozható verziója: a grafika NAGYON cuki, a karakterek SD stílusban lettek megtervezve, a játék (golfprogram létére) helyenként baromi látványos tud lenni. A **Tenchi no Mon** ismét RPG, csak most az akciódúsabb fajtából: két választható karakter (egy bájos ifjú hölgy és egy fiatal srác) valamelyikével nyomulhatunk a harcok valós időben zajlanak, és a látottak alapján lesz benne kooperatív multipalyer módusz is (ilyenkor a két karakterrel egyszerre darálhatjuk az ellenfeleket). Az **Ape Escape** rögtön két verzióban jelentkezik: az egyik ragaszkodik a hagyományos majomkergetős játékmenethez, a másik pedig egy minijáték kollekció, vaskos multiplayer lehetőségekkel felruházva. Találkoztunk aztán néhány „tipikusan japán" játékkal is: a **Dokodemo Issyo**-ban egy furcsa macskát (???) kell terelgetnünk, ez – amennyire a trailerből ki tudtuk hámozni – egy állatkanevelős játék lesz. A **Talkman** pedig nem is játék, inkább szótárprogram: egy pingvin segít át minket a japán-angol / angol-japán kommunikáció nehézségein, Antaru szakértői véleménye szerint arra való, hogy az eltévedt japán turisták ennek segítségével kérdezzék meg a rendőr bácsit Londonban, hogy merre is van Soho. A többi cég standján is rendszeresen felbukkant egy-egy PSP anyag, a szoftverellátottsággal tehát valószínűleg nem lesz gond.

Playstation 2 vonalon nem lehetett okunk panaszra. A Sony már a TGS előtt bemutatta a régóta várt „kicsinyített" PS2 modellt, amit a várakozásokkal ellentétben nem kereszteltek át PStwora, egész egyszerűen új verziószámmal (SCPH-70000 CB) látták el a kis aranyost. Lényegi változások: az alaplapot 75 százalékkal nyomták össze (a korábbihoz képest, természetesen), a súlyt felére csökkentették (most már egy kilót sem nyom), és a készülék vastagsága is jelentősen csökkent (8 centiről 3 centiméterre). Az új PS2 alapból tartalmazza a netes játékhoz szükséges broadband adaptert, viszont a megváltozott kialakításnak köszönhetően nem használhatók hozzá a régi multitap elosztók. A masina november elsején debütál Európában, a korábbi PS2 modellel megegyező (nálunk: 39 999 forintos) áron. Időközben persze hozzánk is befutott az új modell: VALÓBAN átkozott kicsi, kisebb, mint egy átlagos egérpad, ami azért nagy szó. A DVD behelyezésének módját is megváltoztatták: ugrott a tálcás megoldás, a Sony a jó öreg „toploader" („kinyitom a tetejét, és benyomom a lemezt") szisztémát alkalmazta. Az új PS2 csinos kis dög, a változtatások (és persze nem utolsósorban a gyárilag beszerelt hálózati adapter) valószínűleg kellőképp felfrissítik majd a PS2 kereskedelmi vérkeringését – egészen a PS3 megjelenéséig.

A PS2 játékok frontján a Sony két újdonsággal rukkolt elő. Az egyik a **Genji**, a Capcomtól tavaly lelépett Yoshiki Okamoto új cégének (Game Republic) első játéka. Rövid történet: 1159-ben járunk, Japánban. A Heishi klán brutális küzdelemben maga alá gyűrte a Genji erőket, és megszerezte tőlük a mágikus erővel bíró szent tárgyat, az Amahagane-t („Mennyek Pengéje"). Egy legendás harcos, Genkuro Yoshitsune bőrébe bújva kell visszaszerezned az Amahagene-t, és persze alaposan megbüntetned az országot rettegésben tartó Heishi-hordákat. Stílus: látványos speciális támadásokkal és varázslatokkal alaposan megtűzdelt third person akció, enyhe Dynasty Warriors beütéssel. Megjelenés: valamikor 2005-ben.

A kettes számú versenyző pedig... dobpergés... az eddig Nico kódnéven futó projekt, az Ico fejlesztőinek új játéka, a **Wanda to Kyozou** (Wanda és a Kolosszus). A Wanda NEM az Ico folytatása,



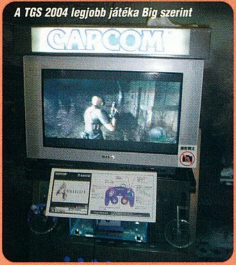
Wanda to Kyozou

de kivitelezésében / játékmenetében / művészi stílusában méltó követője annak. Történet: Wanda vándorlásai során elér a „világ végére" – itt egy titokzatos leányzóra talál, aki elvesztette a lelkét. A kishölgy megmentése csak úgy lehetséges, ha hősünk legyőzi a vidéket uraló óriásokat. Egyelőre ennyi, a sztori egyéb aspektusait sűrű homály fedi. A TGS-en bemutatott három rövidke videó minden esetre lenyűgöző volt: a játékot magával ragadó hangulat lengi be, Wanda az óriások elleni harca lélegzetelállító, ezek tényleg kolosszusok, hősünk aprónak tűnik mellettük, a szó legszorosabb értelmében fel kell rájuk másznia, mint egy hegyre, ha kárt akar tenni bennük. Pontos megjelenési időponttal itt sem szolgálhatunk, a jövő év folyamán lehet számítani rá.

Nem újdonság, de kötelező írni róla: **Gran Turismo 4**. A Sony végre hivatalosan is bejelentette a megjelenési időpontot – ezek szerint a régen várt autós csoda Japánban december harmadikán, míg az Államokban és Európában december tizenegyedikén debütál. Üröm az örömben: a korábban beígért kőkemény online multiplayer móduszt teljes egészében kinyesték a játékból (gyaníthatóan azért, hogy ne csússzanak vele többet, már fél éve is erre a komponensre fogták a késést). Az online multiplayer nem tűnik el a süllyesztőben, a 2005-ben megjelenő új (!) Gran Turismo epizódban már fellelhető lesz (valószínűleg inkább egy GT3 Concept jellegű „expanziós lemezről" lesz itt szó, nem teljesen új játékról...).

Végül, de távolról sem utolsósorban a ***CAPCOM*** *birodalmába látogattam. Nem*

A TGS 2004 legjobb játéka Big szerint



véletlenül hagytam őket desszertnek, ugyanis az idei TGS-en ők jelentkeztek a legizgalmasabb játékpalettával. Rengeteg érdekes újdonságot láttam tőlük, különösen az ingyen osztogatott demo DVD-n (imádlak Capcom!), például a Killer 7, a Viewtiful Joe 2, vagy az Okami (Nagy Isten), ahol Amaterasu sintó istennő földi avatárját, egy szárnyas farkast alakítva barangolhatunk az ősi japánban, mindez olyan grafikával, mintha egy régi tusrajz elevenedne meg. Mit mondjak, lélegzetelállító, reméljük Nyugaton is megjelenik. A kiállított játékok közül (mindenhol hosszú sor állt) kettőt sikerült kipróbálnom. Az első a ***Devil May Cry 3*** *volt. Be kell vallanom,*



Devil May Cry 3

ez volt az első találkám Dante-val és vidám kompániájával, úgyhogy nincs igazán tapasztalatom DMC ügyben, de a játék nagyon megfogott. A grafika gyönyörű (állítólag szebb, mint az előző részeké), az akció nagyon pörgős, rengeteg látványos mozdulat van, és ami a legjobb, Dante állati nagy arc! A játék bevezető filmjében pl. Dante épp az irodájában döglik és egy jókora pizza elpusztítására készül, amikor egy kisebb sereg démon ront rá. Hatalmas mészárlás kezdődik, de Dante harc közben semmi másra nem koncentrál, csak hogy végre beleharaphasson a pizzájába. Mikor már úgy tűnik, nyugodtan ehetne, még egy utolsó pokolfajzat ugrik le a mennyezetről – egyenesen a pizzába! Dante olyan elkámpicsorodott arcot vág, hogy hangosan elröhögtem magam... Ez meg is adja az alaphangulatot a további öldökléshez. Szó ami szó, Dante még Solid Snake-nél is jobban belopta magát a szívembe.

És végül elérkeztünk ahhoz a játékhoz, ami miatt már önmagában érdemes lett volna a TGS-re látogatni, a show szerintem elsöprően legjobb játékához, a ***Resident Evil 4****-hez (vagy itteni nevén Biohazard*



Capcom lányka talpig bájmosolyban



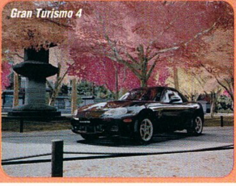
Az ördögöt sokan megríkatták

4). Először is leszögezem, hogy nem vagyok egy nagy Resi rajongó. Összesen egyet játszottam végig a sorozatból, a Code Veronica-t, a többibe általában fél óra után beleuntam. Nem mintha nem tetszenének a horror játékok (a Silent Hill-t pl. imádom), de a rögzített kameraállások, a borzalmas irányítás és béna harc az idegeimre mentek. Kérem szépen, az új Resident Evil-ben ezeknek nyoma sincs! Ez nem egy egyszerű folytatás, hanem a sorozat teljes megújulása. A történet is vadiúj, nincs benne se Umbrella, se Raccoon City, de még zombik sem! Jól hallottátok: a játékban nincsenek zombik! Azért nem kell megijedni (illetve dehogyisnem kell!), azért lesz így is elég borzalomban részünk. Tehát a játék. Először is teljesen 3D, követő kamerával, szorosan a főhős, Leon S. Kennedy (aki Raccon City után a kormány titkosügynöke lett) mögött. Bármerre mehetünk, bármerre nézelődhetünk, bármire lőhetünk. Leon rengeteg új mozdulatot tud, futni, osonni, gurulni, és végre rendesen célozni! Állítom, a Resident 4-ben nagyobb mozgásszabadságot kapunk, mint az MGS 3-ban. Ami pedig a környezet kidolgozottságát és a grafika részletességét illeti a Resi egyértelmű győztes. Egy faluban és a közeli erdőben nyomozunk, ahol egy titokzatos szervezet elrabolta az elnök lányát. A falu cseppet sem kihalt, tele van emberekkel, akik kissé furcsák. Pl. már az első pillanattól fel akarnak darabolni minket baltával, láncfűrésszel, vasvillával és egyéb mezőgazdasági célszerszámokkal. Sokan vannak, és a zombikkal ellentétben gyorsak és értelmesek: csoportban támadnak, erősítést hívnak és megpróbálnak bekeríteni. A lövéseink elől kitérnek, és még káseket is hajigálnak. Sokkal veszélyesebbek holmi agyatlan hulláknál. A harc velük brutális és véres, ugyanakkor nagyon élvezetes. Bármelyik testrészükre célozhatunk, és ennek megfelelően reagálnak, ha a kezükbe lövünk, elejtik a fegyvert, ha a lábukba, lelassulnak, ha a fejükbe, szétloccsan az agyuk... Csak a játék legelejébe sikerült

Genji



Gran Turismo 4




Szerintem a show egyik legszebb játéka!


Kezemben a jövő!





Végre belekóstolhattam a kígyóba

belekóstolni, de jobban szórakoztam, mint sok más játék teljes végigjátszása alatt. A hosszú trailer alapján pedig még sok-sok meglepetés vár ránk... Én döntöttem: csak és kizárólag ezért a játékért veszek egy GameCube-ot! Sony-Nintendo 1:1...

A fenti két nagyágyún kívül a Capcom nem nagyon erőltette meg magát, a TGS-re csupán egy igazi újdonságot hoztak ki, azt is csak trailer formájában: ez pedig a **Demento**. A Demento a rend kedvéért survival-horror, és esetében nem nagyon lehet belekötni a (Dae által annyira utált) műfaji besorolásba. A Demento-ban valóban a túlélésen van a hangsúly, a játék főhőse egy csinos leányzó egy erősen eltorzult óriás (értsd: böszme nagy ember) elől menekül egy gótikus kastélyban. Fegyverei nincsenek, csak a saját gyorsaságára / eszére (illetve: a játékos eszére :-) valamint egy fehér kutyára számíthat. A kutyus a jelek szerint nem csupán passzív segítőtárs, hanem teljes értékű, játszható karakter: néha átvesszük majd fölötte az irányítást – ő olyan helyekre is befér, ahová a főhősnő nem eljutni, és ha szükség van rá támad, azaz éles fogaival védelmezi a kishölgyet. A grafika korrekt, a hangulat sem tűnt rossznak – 2005-ös megjelenés, a Playstation 2 tábort fogja boldogítani. A cég PSP-s debütánsáról, a **Vampire Chronicles: The Chaos Tower**ről még kevesebbet tudunk mondani: a bemutatott képanyag alapján meglehetősen átlagos, kettődés verekedős anyagnak tűnik a játék, és még csak szépnek sem szép...

Big fentebb már említette, hogy a **NINTENDO** távol tartotta magát a 2004-es TGS-től. Nintendóék valóban nem voltak kint (a TGS helyett kéthónapos, egész Japánt felölelő őszi promóciós turnét rendeznek), de azért nem felejtették el a TGS-t: a Mátyás királyról szóló egyik tanmesében



Ennyit mutattak a Nintendo DS-ből



Nintendo DS Chat

szereplő ravasz leányzó példáját követték, azaz kijöttek is, meg nem is, hoztak ajándékot, meg nem is. Így például ügyesen a kiállítás idejére időzítették a **Nintendo DS** végleges technikai specifikációjának árának, és megjelenés időpontjának megjelenését.

Fussunk át gyorsan a technológiai részen! Az NDS két CPU-val operál (egy Arm9-es és egy Arm7-es prociról van szó), két képernyője közül ez egyik touchscreen, mindkét képernyő felbontása 256x192 pixel, 260 ezer színt képesek megjeleníteni, és természetesen háttérvilágítottak. Fizikai méretek: a készülék 148 mm széles, 84 mm hosszú, és 28 mm vastag. Az NDS az IEE 802.11-es wireless kommunikációs formán keresztül vezeték nélküli multiplayer szolgáltatást nyújt, a gépeknek max. 100 lábnyira kell lenniük egymástól. Kezelőszervek: alsó érintőképernyő, digitális pad, négy gomb (A, B, X, Y) és két flippergomb (L / R). Az NDS beépített mikrofonnal és hangfelismerő technológiával rendelkezik, és képes a GBA szoftverek lejátszására (ezeket külön slotba kell csúsztatni). Hang: sztereó hang, játéktól függően virtuális surround hangzás támogatásával. Energiaellátás: lithium-ion akumlátor, egy feltöltéssel maximum 10 óra játékidő. Az NDS-be gyárilag beépítésre kerül a vezeték nélküli csetelést lehetővé tevő PictoChat szoftver, az amerikai kiadáshoz Metroid Prime Hunters demot is csomagolnak. Premier: az Államokban november huszonegyedikén, Japánban december másodikán, Európában és Ausztráliában pedig 2005 első negyedévében (várhatóan március környékén). A készülék amerikai ára 149 dollár lesz, ez nálunk valószínűleg 40 ezer forint körüli árszabást fog jelenteni. Véleményünk? Tetszik, a macska rúgja meg! Az új dizájn letisztult, a készülék (relatíve) olcsó, lehet vele multiplayert nyomni mindenféle zsinórok nélkül – szóval kelleni fog egy, minél előbb. Szívesen beszámolnánk az új játékokról is, de nem tudunk: a Nintendo a jelek szerint az októberi-novemberi promóciós turnéra tartogatja az újdonságokat, akkor majd sort kerítünk rájuk.

Big nem véletlenül nem látogatta meg a **NAMCO** standját: a patinás japán cég idén elég gyengén muzsikált a TGS-en, csupa olyan játékkal volt tele a standjuk, amit korábban máshol (leginkább az E3-on) már láttunk. Egyetlen „nagygépes" újdonsággal álltak csak elő, és őszintén szólva abban sem volt sok köszönet – úgy tűnik, MINDENKÉPPEN kellet nekik egy GTA-klón. A próbálkozás neve **Rune Chaser** – a játék a látottak szerint szinte teljes egészében az



Rune Chaser

autós huncutkodásra helyezi a hangsúlyt. A hatalmas nagyvárosban „missziópontokat" vehetünk fel, az ilyenkor kapott küldetések (üldözések, védelmező-missziók, menekülés a rendfenntartó erők elől, stb.) teljesítésével pénzhez juthatunk, a pénzből pedig... igen, kitaláltátok, a járgányt tudjuk tuningolni. A Run Chaser ötven misszióval és (állítólag) rendkívül izgalmas sztorival várja a játékosokat – feltéve, ha azok rendelkeznek egy darab működő Pléjstáció Kettővel (PS2-only anyagról van szó). A **Tekken 5**-ből még mindig csak a játéktermi verziót mutogatták, ami tulajdonképpen rendben is volna, de igazán csöpögtethettek volna valami infót arról, hogy mikor és milyen platformokra fog megjelenni a konzolos változat. Érdemes



A rég várt Tekken 5

volt egy pillantást vetni a PSP-s **Tales of Eternia**-ra is: a klasszikus PS1-es RPG (nálunk ez futott Tales of Destiny 2 néven, pedig... nem megyek bele a sztoriba, tessék elolvasni Veres kolléga a szeptemberi számban megjelent Tales of Symphonia cikkét) kissé kicsinosított verziója. Örültünk neki, de sajna ezt is láttuk már az E3-on. Az Ace Combat 5 új traileréről fél oldalon keresztül zenghetném az ódákat, de hely hiányában nem teszem (meg amúgy is írtunk róla már eleget): ISTENI lesz az a játék!

Ennyit a „nagyok" TGS2004-es szerepléséről, a beszámoló végén csemegézzünk egy kicsit a kisebb kiadók / fejlesztők által kihozott játékok krémjéből. A *Bandai* kínálatából nekem a PSP-t megcélzó **Legend of Heroes: Gagharv Trilogy** jött be nagyon. A Legend of Heroes nem új játék, hanem remake – a Falcom korábban (Japánban) szép köröket futó PC-s szerepjátékának direkt portja. Tradicionális (és tegyük hozzá: igen stílusos) kettődés grafika, klasszikus világmegmentős sztori (ezúttal egy gonosz boszorkány mesterkedik), hagyományos, körökre osztott harcrendszer – azaz teljesen rendben lesz a játék. Megjelenés 2005-ben, az európai / amerikai premier egyelőre bizonytalan.

A *Hudson* PSP-s üdvöskéje, a **Rengoku: The Tower of Purgatory**-ja a TGS legbizarrabb történettel megáldott / megvert


Rengoku: The Tower of Purgatory

játéka volt: a PSP-t megcélzó futurisztikus third-person akció főhőse egy A.D.A.M. kódnevű cyborg, aki egy nap egy hatalmas labirintusban ébred: célja a túlélés, és élete értelmének (!) kiderítése. A fejlesztők szerint a Rengoku Dante *Isteni Színjátékán* alapszik – ami már csak azért is furcsa, mert a trailerben csillogó robotok lövi / kaszabolják halomra egymást...

A SNK Playmore **Metal Slug 3D**-jére igen furcsán néztünk: nem rossz, nem



Metal Slug 3D

rossz, de a Metal Slug tipikusan az a széria, aminek meg kéne maradnia a kétdimenziós ábrázolásmódnál – méghozzá örökre, mert úgy működik igazán. A 3D-s újragondolás 2005 tavaszán érkezik, Playstation 2-re.

Aztán itt van egy újabb folytatás: *Zettai Zetsumei Toshi*, vagy talán így jobban emlékeztek rá: *SOS: The Final Escape*. Az *Irem* erős két éve megjelent, egy katasztrófa sújtotta városban való túlélésre koncentráló játéka nem aratott zajos tömegsikert, de megszerezte a maga kis kult-közönségét, ergo – a jelek szerint – megérdemelt egy folytatást. A cég az idei Tokyo Game Shown mutatta be a **Zettai Zetsumei Toshi 2: Ite-tsuita Kioku tachi**-t (az első rész angol címéből kiindulva: SOS: The Final Escape 2 – The Frozen Memories). A folytatás 2010 karácsonyán fog játszódni, egy újabb városban – amit most egy hatalmas áradás fenyeget. Ezúttal a kezdetektől fogva két karaktert (két diákot) irányítunk majd, a problémák megoldásához gyakran mindkét szereplőre szükség lesz. 2005 első felében jön, Playstation 2-re.

És végül, hogy az Xbox tábor is örülhessen valami szép új japán játéknak: **Metal Wolf Chaos**. Az Armored Core szériáról


Metal Wolf Chaos

elhíresült From Software új óriásrobotos akciójátéka Xbox-exluzív, valami állati durván néz ki, szerintem az idei TGS-s egyik leglátványosabb játéka volt (úgy robbantak benne a tankok és az épületek, hogy öröm volt nézni). A Metal Wolf Chaos az izgi single player kampányon kívül nagyon komoly, csoportos összecsapásokra is lehetőséget adó Xbox-Live online multiplayer szekciót vonultat fel. Japánban 2005 elején fog megjelenni, az amerikai / európai premier időpontja még nincs kitűzve.

Ennyi lett volna az idei TGS, Hölgyeim és Uraim. Szerintem az utóbbi évek egyik legjobb tokiói játékos-összeröffenése volt, még akkor is, ha a Nintendo kihúzta magát belőle, és a Sony sem hozta száz százalékig azt, amit előre beharangoztak. Az idei expo-szezon ezzel véget is ért, kiállítás-beszámolóval legközelebb jövő májusban, a 2005-ös E3-ról jelentkezünk majd!

Big + Liquid

JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ (I. RÉSZ)

AUTÓS ÉS EGYÉB VEZETŐS, VAGY VERSENYZŐS JÁTÉKOK (PS2, GC, XBOX)

A Karácsony közeledtével majd' mindenkin eluralkodik a vásárlási láz. Így vagyunk ezzel mi, megszállott játékosok is. Hogy megkönnyítsük a döntést, útjára engedtünk egy vadonatúj sorozatot, **Játékvásárlási tanácsadó** címmel.

Mivel már korábban is készítettem hasonló – bár nem ilyen részletes – statisztikákat, önként vállaltam a feladatot. Ezentúl minden hónapban kiválasztunk egy stílust, én pedig kiértékelek (majdnem) minden idevágó játékot hozzá. Ebben a hónapban az autós és egyéb vezetős, vagy versenyzős stuffokat vettem nagyító alá. Az volt a célom, hogy egy mindenki számára mérvadó, objektív és korhű listát készítsek, ami természetesen nem az én szubjektív véleményemet tükrözi. Hogy mindez sikerüljön, az első PS2-es tesztektől kezdődően mind a 41 darab 576 Konzolt átböngésztem, majd felmentem a netre, és számtalan (kizárólag igényes) oldalt meg fórumot rágtam át. Minden játéknál figyelembe vettem az 576 Konzol értékelését, és a játékosok szavazatait. Továbbá figyelembe vettem azt is, hogy egy játékot mikor adtak ki, mivel azóta már nyilván veszített az értékéből. A multiplatform játékok esetén össze kellett hangolnom a konzolos tesztelő urak néha igen eltérő értékeléseit is (pl. SSX 3). Ilyenkor, és minden egyéb vitás esetben is **elsősorban a játékosok szavazataiból és véleményeiből indultam ki**. Továbbá, ha egy játék későbbi verziója teljes mértékben tartalmazza az előző részt, az nyilván többet ér, még ha a kevés újdonság miatt le is lett pontozva. Jó példa erre a SEGA GT 2002 és a SEGA GT ONLINE.

A Martinnal megbeszéltük, hogy az értékelésben meg kell húzni a határt. Ezt én 5.5-ös pontszámnál határoztam meg, mert ez a 10 pontos rendszer középértéke [(10+1): 2 = 5.5]. Így nem szívesen, de sok-sok (majdnem 100) játékot kellett kihagynom – de legalább nem is fogtok csalódni bennük. Mivel nem voltam teljes összhangban a tesztelőkkel, a mostani új 576 Konzolból csak egy-két játékot tudtam felsorolni.

Különböző kategóriákat találtam ki, hogy a játékokat stílusuk alapján be tudjam sorolni. Sok játék több kategóriába is illett volna, ilyenkor a leginkább rá jellemzőbe pakoltam. Ha nem találtam neki passzolót, akkor pedig az „egyéb"-be került. A kategóriákon belüli felsorolás minőségi sorrendben történt. A játékok neve után feltüntettem, hogy melyik Konzolban találtok információt róla (T = teszt, L = leltár, MT = multiteszt). Ha csak Leltárban szerepelt, vagy egyáltalán nem, akkor odaírtam egy másik platformon tesztelt verzióját is. Ha semmilyen ismertető nem volt egy játékról, egy platformon sem, azt egy „(-)" jellel jelöltem.

Az értékelés az 576 Konzolého hasonlóan történt, de azért kénytelen voltam itt-ott változtatni, mivel itt átlagértékekről van szó. 5.5-től **közepes**, 7-től **jó**, 8-tól **kiváló**, 9-től pedig **csúcsvétel**. Ez utóbbi értékelést azért találtam ki, mert ha egy stuff átlagosan mindenütt 9-es, vagy e feletti értéket kapott, az nagyon ritka, és abban szinte biztos, hogy nem fogtok csalódni. Főleg, hogy minden játék átlagos pontszámából még le is vontam egy *egyenesen arányos* értéket aszerint, hogy a stuff mikor jelent meg. De arra is kellett találnom egy módszert, hogy egy játék se kapjon túl pozitív értékelést, csak azért mert új. **Ezt a listát tehát azt mutatja, hogy amennyiben az alábbi játékok mindegyike most, egyszerre jelent volna meg, akkor mennyit érnének.** Ehhez több, mint 5000 adat kidolgozására, és legalább 60 tiszta munkaórára volt szükség. Megőszültem, mire végeztem. A terveken már egy hónapja folyamatosan dolgoztam, de hogy minél aktuálisabbak legyenek az adatok, csak egy héttel lapzárta előtt kezdtem el az internetes adatgyűjtést. Használjátok egészséggel!

PLAYSTATION 2

Rally és egyéb tereppályás játékok

kiváló vétel:	
WRC 3	66. T
Colin McRae Rally 04	65. T
WRC 2 Extreme	56. T
WRC	44. T
Colin McRae Rally 3	55. T
jó vétel:	
Richard Burns Rally	75. MT
V-Rally 3	52. T
Smuggler's Run 2	45. T
Saturday Night Speedway	(-)
Rally Fusion – Race of Champions	57. T
Smuggler's Run	39. T
SHOX	54. T
Test Drive Off Road Wide Open	43. T
Global Touring Challenge: Africa	45. T
World Of Outlaws Sprint Cars 2002	64. T
közepes vétel:	
4x4 EVO 2	59. T
4x4 EVO	43. T
Pro Rally 2002	50. T
Monster 4x4: Masters Of Metal	69. T
Wild Wild Racing	39. T
Rally Championship	52. T
Dakar 2	60. T

Gran Turismo jellegű játékok (rengeteg különböző kategóriájú autó)

csúcsvétel:	
Gran Turismo 3 A-Spec	40. T
kiváló vétel:	
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva	53. T
jó vétel:	
Gran Turismo Concept 2001 Tokyo	48. T
Driving Emotion Type S	36. T
Auto Modellista	55. T

Motoros stuffok

kiváló vétel:	
Freekstyle	50. T
MX Unleashed	70. MT
Moto GP3	60. T
jó vétel:	
MTX: Mototrax	71. MT
Moto GP 2	46. T
MX 2002 Featuring Ricky Carmichael	42. T
Speed Kings	63. T
közepes vétel:	
Moto GP	(-)
SX Superstar	69. L (Xbox)
MX Superfly	53. T
Freestyle MetalX	64. T
MX Rider	45. T
Riding Spirits II	74. T
Riding Spirits	(-)

Arcade jellegű és utcai versenyzős stuffok

csúcsvétel:	
Burnout 3: Takedown	76. T
kiváló vétel:	
Need For Speed Underground	66. T
Burnout 2: Point Of Impact	55.T
Mashed	75. T (Xbox)
Need For Speed: Hot Pursuit 2	53. T
jó vétel:	
Initial Special D Stage	(-)
Rumble Racing	(-)
Tokyo Xtreme Racer 3	69.T
Burnout	46. T
Tokyo Xtreme Racer Zero	41. T
Kaido Battle 2: Chain Reaction	(-)
Drift Racer: Kaido Battle	(-)
R: Racing Evolution	68. MT
Ridge Racer 5	35. T
közepes vétel:	
Street Racing Cyndicate	76. MT
Test Drive	52. T
Tokyo Xtreme Racer 01	(-)
Downforce	52. T
Supercar Street Challenge	(-)
Wangan Midnight	53. T

Városi autókázás (kötetlen útvonalak)

csúcsvétel:	
Grand Theft Auto: Vice City	56. T
Grand Theft Auto 3	44. T
kiváló vétel:	
The Simpsons: Hit And Run	66. L, 65. T (Xbox)
True Crime: Streets Of L.A.	67. T
Midnight Club 2	61. T
jó vétel:	
Mafia: The City Of Lost Heaven	69. T
The Getaway	56. T
Midnight Club: Street Racing	(-)
közepes vétel:	
DRIV3R	74. MT

Sport jellegű versenyzős stuffok (pl. snowboard, jetski, ATV)

csúcsvétel:	
SSX 3	65. T
SSX Tricky	45. T
kiváló vétel:	
SSX	38. T
Splashdown 2: Rides Gone Wild	64. T
jó vétel:	
Splashdown	48. T
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	47. L
Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray	63. T
Sled Storm	49. T
ATV Offroad Fury 2	(-)
Jet X20	58.T
közepes vétel:	
Wave Rally	46. T
Dark Summit	47. L, 52. T (GC)
ATV 2 Quad Power Racing	59. T (Xbox)
ATV Offroad Fury	(-)
ESPN Winter Games 2002 Snowboarding	47. L
Alpine Racer 3	51. L
Whiteout	58. T
Winter Games X Snowboarding	41. T
Salt Lake 2002	48. T
Evolution Snowboarding	64. L, 62. T (GC)

Futurisztikus versenyek

jó vétel:	
Extreme G III Racing	43. T
Star Wars - Racer Revenge	48. T
XGRA: Extreme-G Racing Association	66. T
Wipeout Fusion	44. T
közepes vétel:	
Powerdrome	74. MT
New York Race: 5th Element	46. T
Megarace 3	52. T
G-Surfers	50. T
Drome Racers	(-)

Speciális, pályavezetésű autóversenyek

kiváló vétel:	
Nascar 2005: Chase for the Cup	76. MT
Nascar Thunder 2004	66. T
Nascar Dirt To Daytona	64. T
Grand Prix Challenge	57. T
Nascar Thunder 2003	55. T (Xbox)
jó vétel:	
F1 Career Challenge	61. T
Nascar Thunder 2002	46. L
Formula One 2004 (SCEE)	74. T
F1 2002	52. T
F1 2001	44. T
Le Mans 24 Hours	42. T
Nascar Heat 2002	42. T
Formula One 2003	63. T
TOCA (Pro) Race Driver	54. T
Formula One 2002	56. T
Formula One 2001	37. T
F1 Championship Season 2000	36. T
közepes vétel:	
Indycar Series 2005	75. MT
Total Immersion Racing	58. L
Nascar 2001	(-)
Indycar Series	62. T
F1 Racing Championship	(-)
Cart Fury Championship Racing	44. T

Híres márkák

jó vétel:	
Ferrari F355 Challenge	54. T
közepes vétel:	
Lotus Extreme Challenge	44.T
Ford Racing 2	67. T
Corvette	74. L, 68. T (Xbox)
Mercedes Benz World Racing	59. T (Xbox)

Lövöldözős stuffok

kiváló vétel:	
Twisted Metal Black	42. T
Twisted Metal Black Online (csak online játszható)	55. L
jó vétel:	
Roadkill	66. T
Motor Mayhem	42. T
Starsky & Hutch	63. T
közepes vétel:	
WWE Crush Hour	66. T

Roncsderbi

jó vétel:	
Driven to Destruction	75. MT
közepes vétel:	
Destruction Derby Arenas	(-)

Miniautós stuffok

jó vétel:	
Hot Wheels-Velocity X	59. T
Road Trip	(-)
közepes vétel:	
Hot Wheels World Race	(-)
Gadget Racers	43. T
Lego Racers 2	46. L
Smash Cars	64. T
Choro Q	(-)
Micro Machines	57. T
RC Revenge Pro	(-)
LEGO Island Xtreme Stunts	58. T
Mary-Kate & Ashley: Sweet 16 Licensed To Drive	57. L

Mesefigurás aranyos versenyek

jó vétel:	
Crash Nitro Kart	68. T
közepes vétel:	
Looney Tunes Space Race	48. T
Wacky Races	33. T (PS)
Rayman Arena	(-)
Cel Damage Overdrive	(-)
Bomberman Kart	48. T
Star Wars: Super Bombad Racing	(-)

Egyéb vezetős és versenyzős játékok

jó vétel:	
Stuntman	52. T
Downhill Domination	64. T
Super Trucks (Racing)	52. T / 71. L
Crazy Taxi	40. T
Spy Hunter	44. T
közepes vétel:	
Gallop Racer 2004	20,4 (-)
The Simpsons: Road Rage	21,1 46. T
Gallop Racer 2003: A New Breed	20 (-)
The King Of Route 66	19,1 60. T
Big Mutha Truckers	18,7 57. T (Xbox)
18 Wheeler: American Pro Trucker	47. L, 33. T (DC)
Spy Hunter 2	68. T
Ben Hur – Blood Of Braves	59. T
Lowrider	69. T
Gallop Racer 2001	(-)
Circus Maximus	53. T
IHRA Drag Racing 2004	69. T (Xbox)

TOP 10 (több hasonló játék esetén a legjobb verzió)

csúcsvétel:	
1. Burnout 3: Takedown	76. T
2. Grand Theft Auto: Vice City	56. T
3. SSX 3	65. T
4. Gran Turismo 3 A-Spec	40. T
kiváló vétel:	
5. Nascar 2005: Chase for the Cup	76. MT
6. Need For Speed Underground	66. T
7. Twisted Metal Black	42. T
8. Splashdown 2: Rides Gone Wild	64. T
9. WRC 3	66. T
10. Colin McRae Rally 04	65. T

XBOX

Rally és egyéb tereppályás játékok

csúcsvétel:
- Rallisport Challenge 2 72. T

kiváló vétel:
- Rallisport Challenge 50. T
- Colin McRae Rally 04 66/70. L, 65. T (PS2)
- Colin McRae Rally 3 55. T (PS2)
- V-Rally 3 63. L

jó vétel:
- Richard Burns Rally 75. MT
- Dakar 2 60, T (PS2)
- Rally Fusion – RoC 61. L, 57. T (PS2)

közepes vétel:
- Test Drive Off Road: Wide Open 55. L, 43. T (PS2)
- 4x4 EVO 2 59. T (PS2)

Gran Turismo jellegű játékok (rengeteg különböző kategóriájú autó)

csúcsvétel:
- Project Gotham Racing 2 68. T

kiváló vétel:
- TOCA Race Driver 2 71. T

jó vétel:
- Project Gotham Racing 54. T
- Sega GT Online 70. T
- Sega GT 2002 54. T
- Apex-Racing Evoluzione 59. T

közepes vétel:
- Group S Challenge 65. T
- Auto Modellista 71. L, 55. T (PS2)

Motoros stuffok

kiváló vétel:
- Moto GP 2 63. L
- Moto GP 55. T
- MX Unleashed 70. MT

jó vétel:
- MTX: Mototrax 71. MT
- MX Superfly 53. T (PS2)
- Freestyle MetalX 64.T (PS2)
- Speed Kings 65. L, 63. T (PS2)
- MX 2002 Featuring Ricky Carmichael 42. T (PS2)

közepes vétel:
- SX Superstar 69. L

Arcade jellegű és utcai versenyzős stuffok

csúcsvétel:
- Burnout 3: Takedown 76. T (PS2)

kiváló vétel:
- Burnout 2: Point Of Impact 63. L, 55. T (PS2)
- Need For Speed Underground 73. L, 66. T (PS2)
- Need For Speed: Hot Pursuit 2 55. L, 53. T (PS2)

jó vétel:
- Mashed 75. T
- Burnout 59. L, 46. T (PS2)

közepes vétel:
- Street Racing Cyndicate 76. MT
- Test Drive 55. L, 52. T (PS2)
- R: Racing Evolution 68. MT

Városi autókázás (kötetlen útvonalak)

csúcsvétel:
- Grand Theft Auto Double Pack 69. T

kiváló vétel:
- The Simpsons: Hit And Run 65. T
- Midtown Madness 3 63 T

jó vétel:
- True Crime: Streets Of L.A. 69. L, 67. T (PS2)
- Midnight Club 2 65. L, 61. T (PS2)
- Mafia: The City Of Lost Heaven 73. L, 69. T (PS2)

közepes vétel:
- Wreckless: The Yakuza Missions 50. T
- DRIV3R 74.MT

Sport jellegű versenyzős stuffok (pl. snowboard, jetski, ATV)

kiváló vétel:
- SSX 3 65. T (PS2)
- SSX Tricky 45. T (PS2)
- Amped 2 67. T

jó vétel:
- Splashdown 60. L, 48. T (PS2)
- Wakeboarding Unleashed 63. T (PS2)
- ATV 2 Quad Powers Racing 59.T

közepes vétel:
- Carve 70. T
- Amped: Freestyle Snowboarding 61.L
- Dark Summit 52. T (GC)
- Whiteout 59. L, 58. T (PS2)

Futurisztikus versenyek

jó vétel:
- Powerdrome 74. MT
- Quantum Redshift 55. T
- XGRA: Extreme-G Racing Association 70. L, 66.T (PS2)

Speciális, pályavezetésű autóversenyek

kiváló vétel:
- Nascar 2005: Chase for the Cup 76. MT
- Nascar Thunder 2004 66. T (PS2)
- DTM Toca Race Driver Director's Cut (-)
- Nascar Thunder 2003 55. T

jó vétel:
- TOCA (Pro) Race Driver 54. T (PS2)
- F1 Career Challenge 65. L, 61. T (PS2)
- F1 2002 52. T (PS2)
- F1 2001 44. T (PS2)
- Nascar Thunder 2002 46. L (PS2)
- Nascar Heat 2002 42. T (PS2)
- Indycar Series 2005 75. MT
- Indycar Series 62. T (PS2)

közepes vétel:
- Total immersion Racing 56. T

Híres márkák

jó vétel:
- Motor Trend: Lotus Challenge 60. T

közepes vétel:
- Ford Racing 2 67. T (PS2)
- Mercedes Benz-World Racing 59. T

Lövöldözős stuffok

jó vétel:
- Roadkill 70. L, 66. T (PS2)
- Maximum Chase 68. T

közepes vétel:
- Starsky & Hutch 71. L, 63. T (PS2)

Roncsderbi

jó vétel:
- Driven to Destruction 75.MT

Miniautós stuffok

jó vétel:
- Micro Machines 57. T (PS2)

közepes vétel:
- Room Zoom 76. T

Mesefigurás, aranyos versenyek

jó vétel:
- Crash Nitro Kart 68. T (PS2)

közepes vétel:
- Mad Dash Racing 55. L
- Rayman Arena (-)
- Cel Damage 51. T

Egyéb vezetős és versenyzős játékok

jó vétel:
- Crazy Taxi 3: High Roller 53. T

közepes vétel:
- Spy Hunter 44. T (PS2)
- Big Mutha Truckers 57. T
- The Simpsons: Road Rage 61. L, 46. T (PS2), 52. T (GC)
- Chase Hollywood Stunts 55. T
- Spy Hunter 2 68. T (PS2)
- Circus Maximus 55. L, 53. T (PS2)
- Barbie Horse Adventures: Wild Horse Rescue 69. T
- Furious Karting 59. T

TOP 10 (több hasonló játék esetén a legjobb verzió)

csúcsvétel:
1. Burnout 3: Takedown 76. T (PS2)
2. Rallisport Challenge 2 72. T
3. Grand Theft Auto Double Pack 69. T
4. Project Gotham Racing 2 68. T

kiváló vétel:

5. Nascar 2005: Chase for the Cup 76. MT
6. Moto GP 2 63. L
7. SSX 3 65. T (PS2)
8. Colin McRae Rally 04 66/70. L, 65. T (PS2)
9. TOCA Race Driver 2 71. T
10. Need For Speed Underground 73. L, 66. T (PS2)

GAMECUBE

Rally és egyéb tereppályás játékok

jó vétel:
- V-Rally 3 52. T (PS2)
- Smuggler's Run: Warzones (-)
- Rally Fusion - Race Of Champions 57. T (PS2)

közepes vétel:
- Dakar 2 62. L, 60. T (PS2)
- Pro Rally 2002 50. T (PS2)
- Monster 4x4: Masters Of Metal 69. T (PS2)
- Rally Championship 52. T (PS2)
- 4x4 EVO 2 59. T (PS2)

Gran Turismo jellegű játékok (rengeteg különböző kategóriájú autó)

közepes vétel:
- Auto Modellista 46. T (PS2)

Motoros stuffok

jó vétel:
- Freekstyle 59. L, 50. T (PS2)
- MX Superfly 53. T (PS2)
- Freestyle MetalX 64. T (PS2)
- Speed Kings 63. T (PS2)

közepes vétel:
- SX Superstar 69. L (Xbox)

Arcade jellegű és utcai versenyzős stuffok

kiváló vétel:
- Burnout 2: Point Of Impact 55. T (PS2)
- Need For Speed Underground 66. T (PS2)

jó vétel:
- City Racer (-)
- Need For Speed: Hot Pursuit 2 59. L, 53. T (PS2)
- Burnout 46. T (PS2)

közepes vétel:
- R: Racing Evolution 68. MT (PS2, Xbox)
- Street Racing Cyndicate 76. MT (PS2, Xbox)
- Driven 48. T (PS2)

Városi autókázás (kötetlen útvonalak)

kiváló vétel:
- The Simpsons: Hit And Run 65. T (Xbox)

jó vétel:
- True Crime: Streets Of L.A. 67. T (PS2)

közepes vétel:
- Wreckless - The Yakuza Missions 50. T (Xbox)

Sport jellegű versenyzős stuffok (pl. snowboard, jetski, ATV)

kiváló vétel:
- SSX 3 68. L, 65. T (PS2)
- SSX Tricky 45. T (PS2)
- Waverace: Blue Storm 46. T

közepes vétel:
- ATV 2 Quad Power Racing 59. T (Xbox)
- Dark Summit 52. T
- Evolution Snowboarding 62. T

Futurisztikus versenyek

kiváló vétel:
- F-Zero GX 65. T
- Extreme G III 43. T (PS2)

jó vétel:
- XGRA: Extreme-G Racing Association 66. T (PS2)

közepes vétel:
- Turbo Slider (-)

Speciális, pályavezetésű autóversenyek

kiváló vétel:
- Nascar 2005: Chase for the Cup 76. MT (PS2, Xbox)
- Nascar Thunder 2003 55. T (Xbox)
- Nascar Dirt Top Daytona 64. T (PS2)

jó vétel:
- F1 Career Challenge 66. L, 61.T (PS2)
- F1 2002 52.T (PS2)

Híres márkák

jó vétel:
- Lotus Challenge 60. T (Xbox)

közepes vétel:
- Mercedes Benz World Racing 59. T (Xbox)

Lövöldözős stuffok

jó vétel:
- Roadkill 66.T (PS2)

közepes vétel:
- Starsky & Hutch 63. T (PS2)
- WWE Crush Hour 66. T (PS2)

Miniautós stuffok

jó vétel:
- Micro Machines 57. T (PS2)

közepes vétel:
- Road Trip: Arcade Edition (-)
- Hot Wheels – Velocity X 66. L, 59. T (PS2)
- Hot Wheels World Race (-)
- Island Xtreme Stunts 58. T (PS2)
- Mary-Kate & Ashley: Sweet 16 57. L (PS2)

Mesefigurás aranyos versenyek

kiváló vétel:
- Mario Kart: Double Dash! 68. T

jó vétel:
- Crash Nitro Kart 68. T (PS2)

közepes vétel:
- Kirby Air Ride 72. T
- Rayman Arena (-)
- Cel Damage 51. T

Egyéb vezetős és versenyzős játékok

közepes vétel:
- Spy Hunter 48. T (PS2)
- The Simpsons: Road Rage 52. T
- Spy Hunter 2 68. T (PS2)
- Big Mutha Truckers 57. T (Xbox)
- Crazy Taxi 28. T (DC), 40. T (PS2)

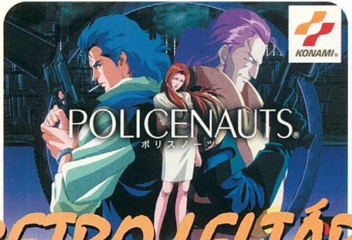
TOP 10 (több hasonló játék esetén a legjobb verzió)

kiváló vétel:
1. SSX 3 68. L, 65. T (PS2)
2. Nascar 2005: Chase for the Cup 76. MT (PS2, Xbox)
3. Burnout 2: Point Of Impact 55. T (PS2)
4. F-Zero GX 65. T
5. Need For Speed Underground 66. T (PS2)
6. Waverace: Blue Storm 46. T
7. The Simpsons: Hit And Run 65. T (Xbox)
8. Mario Kart: Double Dash! 68. T
9. Extreme G III 43. T (PS2)

jó vétel:

10. True Crime: Streets Of L.A. 67. T (PS2)

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu





RETRO LELTÁR

POLICENAUTS

A JÁTÉK, MELYRE HIÁBA VÁRUNK...

Hallottál már olyan japán játékról, ami sosem jelent meg angolul? Fogadni mernék rá!

Viszont olyasmiről talán még nem nagyon halhattatok, hogy egy program angol nyelvű kiadásának érdekében internetes aláírásgyűjtés folyt volna. Sőt mi több, önkéntes is jelentkezett a kiadónál, hogy INGYEN lefordítaná a stuffot angolra, csak legyen végre-valahára kiadva Amerikában is!

Teltek a hónapok, a kiadó nem reagált, s így évekkel később már konstatálnunk kell: a *Hideo Kojima* neve által fémjelzett **Policenauts** sosem fog megjelenni angolul. :(

Biztosra veszem, hogy láttad a játék poszterét a Metal Gear első részében: abban a szobában, ahol a ninjával kellett harcolni; vagy emlékszel a rövid anime bejátszásra a programból, amikor Otacon arról beszél, hogy japán rajzfilmek motiválták a „gyalogtank" kifejlesztésében. Talán ugyanúgy feltetted a kérdést magadnak, ahogy én is: „Lemaradtam valamiről? Mi az a Policenauts?!"...

Metal Gear fanként biztos ott motoszkál még a füledben a Konami logo megjelenésekor elhangzott kis dallamocska is, ami nem más, mint a PN főcímzenéjének egyik szólama! Ha meghallod tuti, hogy vigyorogva nézed végig a bevezető képsorokat és ugyanazzal az „én már jártam itt" déja vu érzéssel kezdesz neki a végigjátszásnak te is.

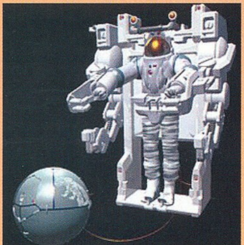
Helyzeti előnyömből adódóan – ami alatt több év nyelvtanulást és egy év Japánban tartózkodást értek – engem ért a szerencse, hogy rátaláljak, végigjátszhassam ill. a megtiszteltetés, hogy bemutathassam nektek ezt az elveszett kincset.

A játék még annakidején 1996-ban jelent meg Playstationre, de létezik belőle 3DO, illetve Saturn kiadás is (minőségét tekintve a SEGA gépre jött ki a legjobb verzió). Utóbbiról az a hír járja, hogy már elkezdődött az angolosítása, de végül is – kiadói indokokból kifolyóan – *egy minőségi kalandjáték veszett el a nyugati világ számára.* (Annak ellenére, hogy Japánban a játék már harmadik újjászületését élte meg a kis szürkén!) Tavaly nyáron a „Playstation the Best" csökkentett árú kiadásban újra felkerült a japán boltok polcaira, de sajnos úgy tűnik, ez lesz az utolsó alkalom – hozzánk az öreg kontinensre pedig már végképp nem jut el. Mégis, mint egy MGS fan a sok közül, úgy érzem érdemes megismerkedni „Kissziget úr" (Kojima-san) munkásságának ezen fejezetével is.

ASZTROZSARUK

A policenauts egy amúgy japánosan összetett szó: policeman + astronauts, vagyis rendőr-űrhajós(ok). Megjegyzem, a japánok előszeretettel rövidítik le és illesztik össze az angol szavakat, sőt időnként keverik is őket japán szavakkal, pl.: karaoke (kara: üres, oke: orchestra). Az, hogy miért ez a címe, kiderül az játék bevezető szövegéből.

2010-ben az emberiség megtette első nagy lépését az űrkolonizációban, megépült a gigantikus űrállomás, a Beyond Coast. Az űrállomásra települt kolónián is szükség volt rendfenntartásra, ezért földi rendőrök hada vett részt űrhajós kiképzésben, s közülük az öt legjobb került kiválasztásra: ők lettek az *asztrozsaruk*, a policenauts. Név szerint: Gatse Becker a Scotland Yardról, Sadaoki Tokugawa Japánból, Salvatore Toscanini az olasz, valamint két Los Angeles-i zsaru, Ed Brown és a játék főszereplője, Jonathan Ingram. Az introban láthatjuk, ahogy Jonathan EMPS-ét (én csak *űrfotelnek* hívom: tudjátok a NASA-s arcok ezt használják űrsétáknál, s mellesleg

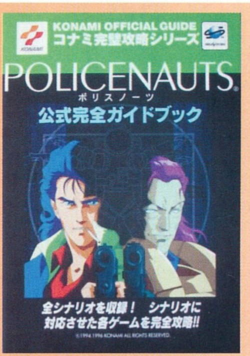


ebből fejlődik ki az az eszköz, amely a Metal Gear Rex alapötletét adja Otaconnak!) megrongálja valaki, s emiatt a szabotázs miatt űrsétája rémálommá válik, elsodródik az űrállomástól. A rémálom 25 évig tart, mikor is egy kutatószonda a nap közelében megtalálja Jonathant hibernálva abban az életmentő szerkezetben, ami hozzá volt csatolva „járművéhez".

Ő az első ember, aki ilyen hosszú ideig volt hibernációban, ezért pl. csak az izomzatának helyreállítása egy évet is igénybe vesz.

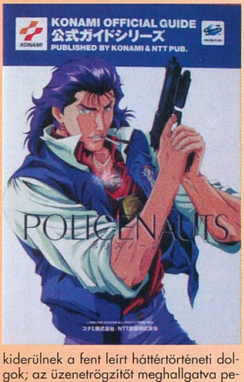
Időközben a Földön rengeteg változás történt, csak a legfontosabbat említve: felesége, Lorraine újra férjhez ment és van egy felnőtt lánya. Jonathan nem tud, és nem is akar beilleszkedni ebbe az új közegbe, magánnyomozóként kezd el ténykedni Old LA-ben. A játékba körülbelül egy év múlva, itt kapcsolódunk be, ahogy az irodájában ül egy új megbízásra várva...

A játék irányítása egyszerű, hiszen ez igazából egy interaktív mozi, ahogy azt a borítója is hirdeti. A rendkívül stílusosan és részletesen megrajzolt 2D háttér – amelyet elég sűrűn dob fel valamilyen kisebb animációs effekt – adja az alapot. A iránygombokkal – vagy ha rendelkezünk PS1 egérrel, akkor azzal – pedig egy nyilat mozgathatunk a képen, amivel – minő meglepetés – az érdeklődésünkre igényt tartó pontra kattinthatunk. Ilyenkor megjelenik egy menü, abban pedig a „megnéz" opció. Ezzel információt kaphatunk arról a dologról, amit nézünk. Tárgyaknál Jonathan, vagy beszédpartnere kommentálja a látottakat. Személyeknél már nem csak nézni lehet, hanem beszédbe (és egyéb testi kontaktusba, de erről később) is elegyedni velük, valamint vannak más helyzettől függő opciók is, mint pl. tárgyfelvétel, -megmutatás, -használat stb., ahogy az egy kalandjátékhoz illik.



CY(BER)-FI

Nézzünk is szét az első helyszínen, Jonathan irodájában. Az asztalon ott hever a Berettája, talán az egész világon ő az egyetlen aki ilyen „elavult" fegyvert használ – ma már a visszarúgás mentes a divat. A súlytalanság sem okoz gondot, s köszönhetően a mágneses sín által kilőtt lövedéknek, töltényhüvelyt sem használ. A fegyver mellett ott van a rendőrjelvénye – igaz, hogy csak egy replika – de amolyan emlék, nem tud megszabadulni tőle. Az iroda falán lévő újságkivágásokat, képeket megvizsgálva



kiderülnek a fent leírt háttértörténeti dolgok; az üzenetrögzítőt meghallgatva pedig megtudunk egyet s mást Jonathan legutóbbi ügyéről, mely nem sok sikerrel zárult. Az elveszett gyerek nem került meg, azóta már valószínűleg darabokban vár eladásra egy szervkereskedőnél...

Az irodában lévő dolgokból nem csak a múltat ismerhetjük meg, hanem a játék jelenét is. Az üzenetrögzítő már természetesen videofon, a hamutartóban meggyújtás nélkül elnyomott cigaretták pedig környezetbarát füstmentes dekkek. Csak el kell törni a végét és már lehet is szívni. Jonathannak azért valahonnan sikerült szereznie egy dobozzal abból a fajtából, amit még meg is lehet gyújtani, de ez féltett kincs, csak ritkán szív belőle egyet-egyet, az állandóan szájában lévő szinte mindig a füstmentes.

(Ismertek még olyan dohányzó Kojimahőst, aki nagy becsben tartja a cigarettafüstöt? ;) Nem ez az egyetlen hasonlóság, több utalás van a játékban a Metal Gearre, de mindent a maga idejében!)

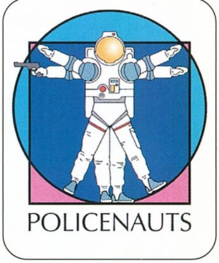
A történetben a bonyodalom akkor kezdődik el, mikor is megérkezik a következő kliens, aki nem más, mint az ex-feleség, Lorraine. Ez az első alkalom, hogy újra találkoznak Jonathan csodával határos visszatérte után. A kezdeti kommunikációs nehézségek leküzdése után megtudhatjuk, hogy Lorraine „új" férje, Hojyo Kenzo már egy hete eltűnt. Lorraine-nek nincs senkije, akiben megbízhatna, ezért a Beyond Coastról Old LA-be (vagyis vissza a Földre) utazva Jonathant kéri meg felkutatásával. Kiindulási pontként, használható nyomként csak pár dologgal tud szolgálni, ezek: a férfi fényképe, négy gyógyszeres kapszula, egy félbevágott falevél, és a férj eltűnése előtt hajtogatott rejtélyes szó: „pluto". Akármennyire is kéri Lorraine, Jonathan nem vállalja el az ügyet, csak annyit mond: átgondolja. Volt felesége nem időz sokáig az irodában, a kimondatlan érzelmek és emlékek miatt pattanásig feszült hangulat elől inkább a szállodába való visszavonulással menekül. Jonathan az ablakon keresztül figyeli távozását, majd meglátja a nő kocsijának orrához vezető lábnyomokat és egy sötét alakot az utca túlsó oldalán. Ordít Lorraine-nek, hogy ne menjen közelebb a kocsihoz – de már elkésett, az autó felrobban. Lerohanás az utcára, tűzpárbaj és az ismeretlen üldözése...

SIKÁTORBÓL ŰRÁLLOMÁSRA

Itt ismerhetjük meg a játék másik részét, a lövöldözést. A kalandelemek mellett ez igazán üdítően hat, felfrissíti a játékost a folyamatos olvasásból. Tulajdonképpen a lézercélzó piros pontját mozgathatjuk (a Saturn verzióban akár fénypisztollyal is!), lövéseinkkel a tereptárgyak mögül elő-előbújó ellenfelet kell eltalálni párszor. Az ellenfél jelen esetben egy talpig motorosruhába és bukósisakba öltözött sötét figura. Néhány sikeres találat után bemenekül egy mellékutcába, utána futva látjuk, hogy fehér vérnyomokat hagy. A tettesnek végül is sikerül motoron kereket oldania. Jonathan visszarohan Lorraine-hez, s mielőtt a nő meghalna megfogadja neki, hogy felkutatja a tettest és végére jár Hojyo eltűnésének is.







Rovatunk olyan játékok nyomába ered, melyekhez így vagy úgy, de gyengéd szálak fűznek bennünket. Méltánytalanul elfelejtett gyöngyszemek, ritka rendszerek még ritkább csodajátékai, ismert legendák ismeretlen, ám definitív változatai, bizarr hülyeségek, fura koncepciók és mesés ötletek – tömören teret kap itt minden, amivel „játszanod kellett volna, de valószínűleg még csak nem is hallottál róla".

Jonathan Beyond Coastra repül és kezdetét veszi a kaland. Beyond Coaston újra találkozik a Policenauts többi tagjával is. Elsőként Eddel, egyetlen barátjával, akivel annak idején már Los Angeles-ben is együtt dolgoztak a kábítószerosztályon. Ed a becsületes öreg, fekete zsaru. Miután elkezdik együtt a nyomozást, az embernek kérve-kéretlenül is eszébe jut a *Halálos Fegyver* c. film. Mintha csak Riggs és Martaugh nézne ránk a képernyőről. Van jó pár emlékezetes jelenet, pl.: a lőteremben, vagy a bomba hatástalanítása (melyiket is vágjuk el: a kéket vagy a pirosat?), vagy a játék végén lé-





vő martaughos homlokközépen lövés. :-) Mindezt a csodálatos zene is alátámasztani látszik, néha pont olyan szaxofonos zene szólt amiről a film jutott eszembe. Ednek azonban akadt másik „példaképe" is, aki nem más, mint Roy Campbell ezredes az MGS-ből! Akárcsak Snake felettese, Ed is képes lexikonszerű, félórás ismertetőket tartani akár a legizgalmasabb pillanatokban is. Mindenesetre a két karakter remekül kiegészíti egymást. Megismerhetjük Ed két beosztottját is: Dave Forrest egy Beyondon született fiatal rendőr, akinek egyetlen álma, hogy Home-ra (a Földre) költözhessen, a másik beosztott pedig nem más, mint Meryl Silverburgh, a legendás Fox-Hound utolsó tagja. Tőle megtudhatunk egy-két érdekes dolgot. A tetkója például nem is igazi, félévenként kikopik, a katonaságot pedig a *frozener*ek miatt hagyta ott. A frozener a kormány „tökéletes katonája", lombikbébi programban gyártják őket, a legzordabb körülményeket is jól viselik, a vérük mesterséges fehér vér. Ennek a vérnek hála nagy sebesülésekkel is mozgásképesek maradnak, másrészt rövid időnként szükséges cseréje miatt a feletteseik iránti lojalitásuk is megkérdőjelezhetetlen. A policenauts-ot felváltó rendőrcsoportot is belőlük képzik, rendőrautó helyett pedig a Metal Gearben is látott „szervópáncélt" használják.

A sztori hátralévő részéről röviden annyit, hogy Jonathan és Ed találkozik a másik három volt társukkal is. Gatse a rendőrség feje, egyben az új frozenercsoport (AP – Advanced Police) miatt már csak apró-cseprő munkákat kapó Ed főnöke. Tokugawa időközben a világ egyik legnagyobb hatalmú embere lett. A Tokugawa cégóriás fejeként az ipar számos területén vezető szerepet élvez, különösen igaz ez az űrutazással kapcsolatos fejlesztésekre és a gyógyszeriparra. Toscanini pedig Tokugawának dolgozik, egy holdi bányászüzem irányítója. A film… akarom mondani a játék végére a szálak összefonódnak, fény derül az igazi titokra, ami miatt Hojyonak és Lorraine-nek is meg kellett halnia. Kábítószer- és szervkereskedelem, korrupció, összeesküvés, vagyis együtt van minden összetevő egy finom kis nyomozáshoz. Fontos szerepet kap még a történetben Lorraine lánya, Karen Hojyou is, aki a BCB (Beyond Coast Broadcastig) hírbemondója, mellesleg halálos betegként csontvelő átültetéshez alkalmas donor hiányában, s szülei elvesztése miatt kellően letargikus hangulatot áraszt.

INFORMÁCIÓÁRADAT

A játékra jellemző az a kojimai kidolgozottság, ami az MGS-re is. Iszonyatos mennyiségű információ kapott helyet a lemezen. Az űrkutatási múzeumban hallhatunk információt a holdkőzetekről, de megtudhatunk olyan apróságokat is, hogy annak idején a Gemini3 űrhajósai szendvicset csempésztek magukkal az űrbe. A Kojima által kidolgozott világot rengeteg technikai infó teszi hihető jövőképpé. Legyen szó fizikáról, kémiáról, biológiáról, mechanikáról vagy genetikáról, a programban mindenre magyarázatot kapunk. A játék másik szembetűnően kiugró jellemzője, hogy olyan témákat is boncolgat, melyek a mai játékokban már nem nagyon kapnak szerepet, legyen az drog vagy prostitúció (az egyik TV hírben épp arról beszélnek, milyen rossz hatással is van a virtuális pornóipar a fiatalok személyiségfejlődésére). Johnatan Ingram egyben szócsöve is Kojimának, aki rajta keresztül ironikusan szól a japán társaságoknál dolgozó üzletemberek életéről vagy közvetetten a Japánban erősen jelen lévő márkás termékek mániájáról is.

Ez nem a Cartoon Network, több szívünkhöz növő szereplő is elhalálozik nyomozás közben! Szegény Dave például szervdonorként szolgál majd a játék főgonoszának, Redwoodnak. Mindezen komoly témák mellett a játék bővelkedik humorban is. Jonathan és Ed párbeszédei, az olyan szituációk, mikor kiderül, hogy Ed elég pénz híján hamis táskát vett a lányának ajándékba, minimum mosolyt csalnak az ember arcára. A rendőrőrsön időnként megjelenő – önmagát zsarunak képzelő – bolond híres filmek szereplőit keresi (McLane-t a *Die Hard*ból, Muldert és Scully-t stb.)

Na, és ott van még Jonathan csillapíthatatlan vágya is a nők iránt. :) A játék végigjátszásának szempontjából lényegtelen, de ha akarjuk megtehetjük, hogy megérintjük a nők mellét a játékban! A BC-re repülő űrsikló stewardesse az első a hosszú sorban. Ő csak egyszerűen perverznek titulál. A kórház vezető orvosnőjénél, Chrisnél könnyebb a dolgunk, őt nem zavarja különösebben a dolog, sőt, amikor elszabadul egy kis szúnyog alakú mikrorobot a szobájában és Jonathannak kellene elkapnia, újra alkalmunk nyílik véletlenül megérinteni ezt-azt. Amikor pedig Lorraine lánya, Karen arra kér az egyik sötét szobában, hogy tapogassuk ki, merre van a villanykapcsoló, ott megint könnyen eltéved az ember keze :) – jutalmunk néhány jól irányzott ütés és rúgás. Azt, hogy megéri-e mindenki döntse el maga. Ez nem egy perverz játék, de remélem tisztában vagytok vele, hogy Mr. Ingram példája a valóságban nem követendő!

BELSŐHÖZ A KÜLSŐ

A játék grafikájáról nem tudok rosszat mondani. A képekről kiderül, hogy ez egy olyan interaktív mozi, ami a komolyabb, régebbi japán rajzfilmek stílusjegyeit viseli magán. Rendkívül részletes az egész, erre példa az az utca is Old LA-ben, ahol Lorraine meghal. Ha jól figyelünk, észrevehetünk egy Solid Snake



és egy Pizza Metal feliratot is. A 3D-s részek is élvezhetőek, mint az autós üldözés közben történő lövöldözés. Nem mai a grafika, de minden a helyén van.

A játék zenéje szerintem fenomenális. Rengeteg zene van benne, s akár egy jó filmben itt is a hangulathoz igazodik, legyen szó meglepődésről, szomorúságról, haragról. A nyomozás közben szóló zene pl. igazi krimiket idéz. Stílusát tekintve van szinte minden jazz, blues, kellemesen szomorú zongora.



A cselekmény monumentális, tulajdonképpen a játék húzóereje is ebben – a sztoriban – rejlik; azt hiszem 20 oldalon azért össze tudnám foglalni. :) Nincsenek elágazások, többféle befejezés, de elvarratlan szálak sem maradnak és csakúgy, mint a Metal Gearben, félelmetesen részletes. A stáblista megjelenésekor, akár egy kirakós játék befejezésénél, végül összeáll a kép. Emiatt én inkább megjátékosított könyvnek, irodalomnak neveznék. Külön sci-fi regényként is megállná a helyét olyanok mellett, mint Dick, Silverberg vagy Gibson munkái.

A mini játékok közül muszáj megemlítenem a bombát rejtő táska kiválasztását, és a bomba hatástalanítását. Előzőnél a hamis táskák közé bekerült egyetlen eredetit egy másik eredetivel való összehasonlítás alapján kell megkeresni, figyelve a legapróbb eltérésekre. Utóbbinál egy mesterien megszerkesztett bombát kell hatástalanítani, ez a kedvencem.

A játék beszerzését csak fanatikus gyűjtőknek ajánlom, mert bár kétfajta betűtípus közül is választhatunk, a nyelv azért mégiscsak japán marad, és egy ilyen játéknál egyértelműen a szövegen és a sztorin van a fő hangsúly. S bár 2CD-n terpeszkedik, ahhoz talán mégis kevés animációt tartalmaz, hogy csak nézni kelljen. Ha annak idején megjelenik angolul, talán nagyon népszerű lett volna, s elindított volna valamit, példát mutatott volna a hasonló játékok készítőinek, és így talán ma nem lenne elenyésző a számuk egyéb játéktípusokkal szemben.

Napokig tudnám részletezni a sztorit vagy azokat a cyberpunk „apróságokat", amik kiemelik még a mai játékok közül is. Erre sajnos nincs hely, így már csak Kojima nyáron – az újrakiadás alkalmából tett – nyilatkozatának fő gondolatát írhatom le: „Ha az MGS-t egy hollywoodi szuperprodukciónak tekintjük, akkor a Policenauts az én kis házi videóm!".

(Ezt persze nem a minőségére értette, hanem arra, hogy hány ember dolgozott a két játékon. Utóbbinál a munka oroszlánrészét ő végezte, a stáblistában kb. 10x is olvashatjuk a nevét!)

Antaru



ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

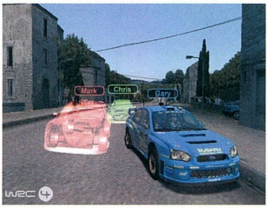
WRC 4 (SONY) (PS2)





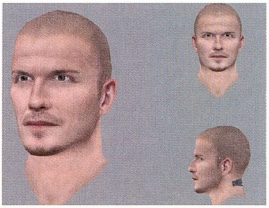
Új esztendő, új **WRC** rész. Bár az előzetes lemezen csak az idő elleni és a gyors versenyes mód próbálható ki, azért így is elég információ van a kezemben ahhoz, hogy a sorozat rajongói elégedetten olvashassák ezeket a sorokat. Minden országban két-két pályát tekinthettem meg (a szokásos helyszínek voltak: Svédország, Anglia, Spanyolország, Japán, satöbbi). A külső hirtelenjében nem sok változást mutat, ahogy a kezelés sem. Szerencsére azonban ezek a jellemzők inkább azt a minőséget mutatják, mint amit a harmadik részben már tapasztalhattunk. Avagy... kellemes környezet, hatalmas terepek, szép autók. Utóbbiak ugyan hajlamosak ide-oda csúszkálni (legalábbis kormány hiányában), de korántsem annyira fickándozó a viselkedésük, mint az első két epizódban. Törések ugyan vannak, de azok inkább csak a külsőre hatnak... mondjuk arra sem tökéletesen. Rengeteg ütközés és fejre állás után is maximum annyit sikerült elérnem, hogy a motorháztető leesett, a motor füstölt, az ablakok, fényszórók betörtek. A lökhárítókat komoly szenvedések árán sem sikerült letépnem, ahogy a kiforduló ajtót sem (átmegy az oszlopokon, mintha levegőből lenne)... a kerekek realisztikus sérülése (esetleg elhagyása) meg már tényleg a megfoghatatlan álomkategóriájába sorolható. Az irányításban ezek következtében nem lesz sok változás... némi oldalra húzás, de egyébként semmi. Kár. Az itiner többnyire jól szerepel, valamint aranyosak egészségi állapotom irányában érdeklődő kérdései az ütközéseknél. Ami marhára nem tetszett (ilyenkor jön a szőrszálhasogatás), az a járgányok árnyékának kialakítása volt. Alapjában van egy nagyon erős árnyalatú téglalap formájú árnyék az autók alatt. Nos... ezekhez még egy másik, realisztikusabb árnyék is társul. A kettő természetesen nem mindig van egységben, és így tökéletesen megvalósítják a fizikai lehetetlenség fogalmát. Persze ez már az előzetes verzió tesztelése közben sem vont le semmit az élményből, amit a program nyújt. Az már most biztos, hogy legalább akkora sikere lesz, mint az előző megjelenésnek. Korrekt kinézet, jó hangulat, látványos terepek. Grafikailag egyelőre nem láttam sok fejlődést, de már a harmadik epizód sem volt csúnya, szóval ezzel semmi gond. Ami viszont kifejezetten remek újítás lesz, az a négyen is játszható online mód bevezetése. Szeretettel várjuk...





THIS IS FOOTBALL 2005 (SONY) (PS2)





A **TIF** első megjelenése a PS2 gépen igen nagy hatással volt rám. Realisztikusságának és barátságos kezelésének köszönhetően abban az évben engem már nem győzött meg egy hasonló műfajú program sem. Azután a következő rész szinte semmit nem változott (ellentétben a rivális Fifával...), így azóta nem is nagyon került elém a Sony fémjelezte cucc... egészen eddig az előzetesig. A lemezből arra tudok következtetni, hogy a fejlesztők nem is annyira a komoly változtatásokban hisznek, mint inkább a hardver friss lehetőségeinek kihasználásában. Legalábbis erre utal az online mód, amiben négy a négy ellen partikat rendezhetünk, vagy az Eye Toy kamera csatlakoztatása, aminek segítségével akár saját magunkat is belehelyezhetjük a játékba. Sajnos ezt én személy szerint nem tudtam kipróbálni, hiába figyelt a kamera a tévé tetején... valamint a világhálón folytatott bajnokság is zárolva volt előttem, azért így is rengeteget rúgtam a virtuális labdába. A gép elleni küzdelem olyan, mint a korábbi változatokban. A grafika tetszetős, de azért forradalminak már egyáltalán nem nevezhető. A lelátókon lengedeznek a piros-fehér-zöld zászlók (melyik országgal is lennénk, ha nem a hazaival), a tömeg őrjöng, mialatt támadjuk az ellenfél kapuját. A játékosok fizimiskája legtöbbször felismerhető, gond csak a mozgással van időnként és az árnyékok megrajzolásával. Utóbbiak nem minden esetben élethűek... időnként nagyon látszódik, hogy csak pixelekből álló virtuális labdarúgó áll fölötte, ami nem szolgál megfelelő tápanyagot egy realisztikus árnyék számára. A mozgással az a probléma, hogy a játékosoknál nem egyszer vettem észre, hogy nem futnak, hanem inkább csak szaggatottan csúszkálnak a föld felett, mintha húznák őket. Azonban ennek ellentéteként néha hihetetlenül életszerű mozdulatokra is képesek. Futás közben gyönyörűen nyúlnak ki a labdáért a lábukkal, remekül mutatnak cselezés közben is, satöbbi. Néha valóban olyan érzésem volt a tesztelés közben, mintha egy közvetítést néznék. A nagyszerű multi miatt, valamint a kamera kompatibilitásával biztos újra a csúcson lesz a sorozat. A sport szerelmesei ebben biztos megtalálják majd a számításaikat a többi nagy rivális mellett is. A kezembe került verzió alapján én egyelőre támogatom a vásárlás gondolatát... de rövid időn belül ki fog derülni, hogy vajon a végleges változat is megéri-e a befektetést. Bízom benne, hogy igen.

RATCHET & CLANK 3: UP YOUR ARSENAL (SONY) (PS2)





Az **R&C** sorozat szerintem eddig a PS2 egyik legjobb platformere volt (vagy a legjobb). Már az első rész is nagyon hangulatosnak bizonyult, de a folytatása még az előzményt is túlszárnyalta minőség terén. Örültem is az előzetes lemeznek... Azonban az ismerkedés rögtön csalódásokkal kezdődött. Az első az volt, hogy hiába van a menüben egy többjátékos mód (amit nagyon hiányoltam már a második epizódból is), azt egyelőre még nem lehet kipróbálni. Így kénytelen voltam nekiesni sima egyjátékos történetnek. A kezdő átvezetők kissé hibásnak bizonyultak... volt olyan jelenet, aminél nem volt háttér, csak a vázlatok és a főhősök szerepeltek benne, meg volt olyan is, hogy az űrhajónkat vagy hat szögből mutatták újra és újra, ahogy valamilyen bolygó felé közeledik. Ez először még látványos (bár már az előző történetekben is láthattuk), másodszor már kicsit laposodni kezd, harmadszorra unalmas, negyedszerre idegesítő... a hatodikhoz már mindenki képzeljen oda valamit vérmérséklete szerint. Az átvezetők időnkénti akadozása és a feliratozás helyetti digitális jelek/szimbólumok szereplése csak hab volt a tortán. Kicsit elszontyolodtam... A legnagyobb bajom azonban csak a későbbiek folyamán mutatkozott. Ténylegesen az, hogy semmit nem változott a program. A grafikus motor maradt, a játékmenet maradt. Utóbbi azt jelenti, hogy egyik bolygóról megyünk a másikra, szétverünk/lövünk mindenkit, felszedjük a csavarokat, majd fegyvereket/eszközöket vásárolunk belőlük. Egyébiránt a játékkal magával nem volt sok gondom. A megszokott hangulat várt, rengeteg új és sokszor inkább aranyos/vicces, mint ijesztő lénnyel... na meg az egyébként egyáltalán nem csúnya vizuális megjelenítéssel. Folyamatos képfrissítés, pergős akció, jól kitalált szereplők, jó zenék, rendkívüli hangulat. Ezek jellemezték eddig is a programot. Azonban már elveszett az újdonság varázsa. A harmadik rész sikerét igazából az fogja eldönteni (szerintem), hogy mennyire jól oldják meg a többjátékos módot, és hogy vajon meddig kajálják még be a vásárlók az évenként új (de kevés újdonságot tartalmazó) résszel megjelenő sorozatokat.

EYE TOY PLAY 2 (SONY) (PS2)



Az első **Eye Toy** szerintem a PS2 egyik legnagyobb ötlete volt. Bár egy idő után elég durván meguntam, az első egy hónapban azért rongyosra játszottam a lemezt, valamint azt is elismerem, hogy bulikba az egyik legjobb konzolos lehetőség (Mario Party és Fusion Frenzy mellett) a hangulat fokozásához. A folytatáson ismételten apróbb játékok kaptak helyet az üzenet készítése és a szoba megfigyelése (mint egy biztonsági kamera... csak rá kell kötni a gépet a videóra, hogy felvedd az üresnek tűnő szobát és azt, ami benne történik, amíg nem vagy otthon) mellett. A játékokat kipróbálhatjuk egyedül, vagy akár négyen is. A lehetőségeink? A Play Room lehetőségeinek többségét sajnos nem volt lehetőségem kipróbálni, de van itt hanggal irányított tengeralattjáró, meg mozgással befolyásolt biliárd. Itt egy olyan tizenkét ökörség vár a szórakozni vágyókra. A szimpla egyjátékos cuccok között szintén ennyi van, de ezek már valamivel komolyabbak, mint előbb említett társaik. Van léggitározás (amiben nagyon gyengén teljesítettem... úgy látszik hiába a sok koncertre járás fiatalabb és bohóbb koromban), van baseball (minél erősebben vissza kell ütni a labdát), vagy ökölvívás, ami hasonló a korábban már tapasztalthoz, csak most jobbra-balra forog a ring. Mit találhatunk még? Buborékok kilukasztását, dobolást, kapuban védést, titkos ügynökösködést (minden képernyőn össze kell szedni valamiből bizonyos mennyiséget, miközben kamerák, reflektorok keresnek), a Kung Fu verekedés folytatását, szakácskodást, asztaliteniszt, vagy éppen a lassan víztől eláradó pince megmentését, illetve egy tornyon való kapaszkodást. A véleményem pedig a következő. Ez így szerintem kevés lesz... már ha ez lesz a végleges verzióban. Nem tudom, hogy mennyiért szándékoznak piacra adni, de én csak minimális összeget fizetnék érte. Az újdonság varázsa elveszett, a játékok száma kevés... ráadásul sok alapötletet átvettek az első lemezről. Ezek mellett maradt az egyszerű grafika, ami aranyos ugyan, de amennyi hely foglalva van a lemezen, szerintem nyugodtan lehetett volna a legtöbb esetben fotókat, vagy ismétlődő videókat is alkalmazni háttérként (például focinál, asztali tenisznél, ökölvívásnál – létező bokszolók ellen). A zenék most is jópofák, a hangulat is kellemes... viszont számomra még mindig kicsit túl érzékenynek tűnik a kamera, valamint sokszor előfordul az is, hogy pont nem azt csinálja, amit én irányítanék a mozdulataimmal. Száz szónak is egy a vége: nekem kicsit kevésnek tűnik az Eye Toy Play 2 lemeze. Legalábbis ebben az előzetes verzióban...





UNDER THE SKIN (CAPCOM) (PS2)





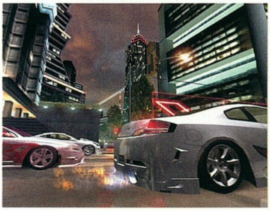
Én nem akarom már most elvenni senkinek a kedvét a közeljövőben megjelenő UtS játéktól... de ez egy akkora baromság, amilyet már régen nem láttam. A kezemben lévő előzetes lemez úgy ahogy van, tökéletes. Legalábbis technikai szinten. Semmi akadozás, semmi komoly hiba a játszhatósággal, vagy a grafikával. Bolondos zenék, hangok, miközben rajzfilmes környezetben (cell shaded) ámokfutunk pelenkás űrlényünkkel. Az egész teljesen sajátos hangulattal rendelkezik... ez már a bevezetőnél látszódik, amiben hősünk a föld felé veszi az irányt űrhajójával. Gyönyörűen néz ki. Kár, hogy a program nem lett ennyire fantasztikus. Az egész arról szól, hogy van nyolc város, amikben le kell győznünk a gépi ellenfelet. Ez körülbelül annyit takar, hogy elvesszük egy ember alakját, így fegyvereket használhatunk fel, amik érméket vesznek el az emberektől. Amikor minden fegyvert elhasználtál, egy másik ember alakját kell felvenni és így tovább gyűjteni az érméket. Ha elérsz bizonyos számú coint, akkor te nyertél. Ha egy meghatározott idő alatt te gyűjtötted a többet, nyertél. Ennyi. A fegyverek között van rakétavető, tank, óriási golyó, letehető szögek, konyikálás, satöbbi. A helyszínek között van egyiptomi, erdélyi (szörnyekkel, élőhalottakkal), normál városka, vagy éppen Raccoon City, amiben a zombik mellett még a Nemesis is ott rendelkenkedik (itt az a poén, hogy te is zombik alakját veszed fel). Ha sok zűrt csinálsz, a járókelők megjegyzik az arcod és üldözni kezdenek... ám ilyenkor is csak annyit kell tenned, hogy fizimiskát váltasz. Van még kétszemélyes egymás elleni mód, illetve még pár nem kipróbálható lehetőség. Ez az egész ötlet alapjában nagyon aranyos lenne, csak valahogy marhára unalmas lesz rövid időn belül. Egyfolytában csak a fegyvereket használjuk, majd keressük a föld felett lebegő csészealjat a következő emberi alak felvételéhez. A jelenlegi verzió édeskevésnek tűnik ahhoz, hogy ezért komolyabb pénzt kérjenek. Hibákat (ahogy már említettem) nem nagyon találtam, talán csak a kamerát nem sikerült mindig a megfelelő helyen tartani... az állítgatása meg körülményes a sok akció közben. Időnként kaotikusnak tűnt az anyag, de ez csak a látszat, mert a káosznak tűnő helyzeten mindig úrrá lehet lenni. A fő baj az, hogy az unalmunkon már nem annyira.



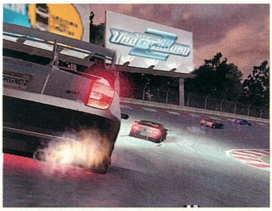


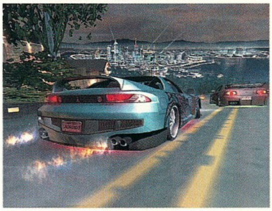
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 (ELECTRONIC ARTS) (PS2, X, GC, GBA)



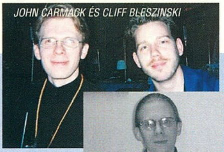


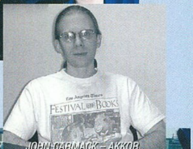
Ismételten a kettes Sony gépre érkezett hozzám az NFSU második részének újabb előzetese. Ebben már nagyobb helyszíneken csatangolhatunk, több a lehetőségünk is (járgányok, tuningok terén), ráadásul karrier módban még képregényes stílusú átvezetők is várnak (a múltkori előzetessel ellentétben), amiknek főszereplője többnyire egy trendi cicababa. A megnőtt adatmennyiségnek azonban a játszhatóság látta a kárát. Ezzel a lemezzel még kevesebbet tudtam csak játszani, mint az előzővel. A város ugyan változatosabb (hatalmas hotelek mellett haladhatunk el... főterek, óriási – tényleg gyönyörű – szökőkutak, szépen berendezett parkok ejtenek ámulatba), de ezzel együtt a játékélmény is gyengébb. Azt már az előző hónapban is írtam, hogy az ígéretekkel ellentétben ismét csak éjszaka kolbászolhatunk a városban, méghozzá esőben, vagy eső utáni vizes aszfalton. Ez most is így van. A gépi ellenfelek továbbra is tökkelütött idiótaként viselkednek... falaknak mennek folyamatosan, köröznek a tereken, bénáznak... de nem emberi módon, hanem úgy, mint egy rosszul programozott gép. Ami a legszörnyűbb: hihetetlen szintű akadozás fogadott egyfolytában, a terep itt-ott úgy hullámzott, mintha csak hallucináció lenne. Plusz még valami digitális hiba is van az előzetesen, mert a képernyő egyik sarkában folyamatosan mozgolódó pacákat figyeltem meg. A törés funkcióját ugyan most már be lehetett kapcsolni, de eredményét még nem láttam, pedig derekasan dörzsöltem a falat, kitartóan lökdöstem a fákat. Legalább azt láttam volna, hogy mondjuk a fényszóró kitörik, vagy a szélvédő berepedezik... de semmi. Azt továbbra is lehet látni pozitívumként, hogy a város jóval nagyobbnak tűnik, ezzel együtt pedig a bejárható terület is. Kár, hogy a minőség még hagy némi kívetnivalót. Nagyon kíváncsi leszek, hogy a közelgő megjelenésig vajon mennyit tudnak majd javítani azon a megvalósításon, ami az előzetes lemezen tapasztalható. Mert ez egyelőre nagyon szegényes. Újdonságnak csak az online módot találtam, bár azt is zárolva.

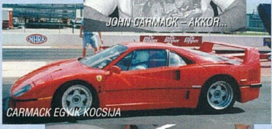




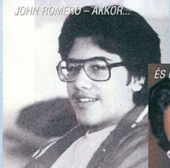
Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu


JOHN CARMACK ÉS CLIFF BLESZINSKI

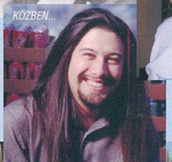

JOHN CARMACK – AKKOR...

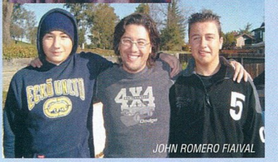

CARMACK EGYIK KOCSIJA


JOHN CARMACK – MOST...


JOHN ROMERO – AKKOR...

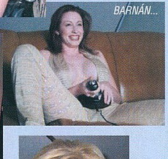

ÉS MOST...


KÖZBEN...


JOHN ROMERO FIAIVAL


STEVANA CASE – AKKOR...


KÖZBEN...


BARNÁN...


SZŐKÉN...


ÉS MOST...

PIXELHŐSÖK A POLIGONKORBAN

A VIDEOJÁTÉK-IPAR HÚS-VÉR SZTÁRJAI – MÁSODIK RÉSZ

A cikksorozat e havi adagját két olyan hírrel kezdeném, ami a múlt havi írás végéhez kapcsolódik, és az óta következett be, így azok, akik a múlt hónapban leírtakat érdekesnek találták, vélhetően ezeket is annak találják majd. A szeptemberben említett, André Bürger által fejlesztett C64-es *Turrican 3* valóban elkészült időre, így akinek ilyen retro gépe van, az a www.smash-designs.de site-ról le is húzhatja a cuccost ingyen, ajánlom mindenkinek. Sőt Bürger és a múlt hónapban bemutatott legendás *Turrican* kreátor, Manfred Trenz egy érdekes felhívást is közzétett, mi szerint, ha elegen írják azt az aeg@smash-designs.de címre, hogy megvásárolnák a hivatalos C64-es *Katakis 2*-t (az *Enforcer* nem hivatalos folytatás volt), akkor Bürger és Trenz együtt elkészítik azt, ergo, ha valamennyire megéri a fáradságot, Trenz vissza fog térni a C64-es játékiparba. Eme kis Trenz update után csapjunk a lovak közé, jöjjenek az e havi sztárfejlesztők.

JOHN CARMACK

A 34 éves amerikai második John D. Carmack neve valószínűleg még az ifjabb konzoljátékosok számára sem ismeretlen, ugyanis ez a zseniális ürge felel nagymértékben a mai textúrázott 3D játékok elterjedéséért, az FPS játékstílus megszületéséért, továbbá a 3D-s videokártyák és a nagykonzolok piacán dúló felpörgetett harcért is. Carmack 1970-ben Kansas államban látta meg a napvilágot, és ott is nőtt fel egy Shawnee Mission gyűjtőnevű környéken. A helyi középiskola után a Kansas-i Egyetemen végzett el két szemesztert, ám felsőbb tanulmányait – a legtöbb játékfejlesztőhöz hasonlóan, ugyanis furcsamód ez nagyon jellemző az ipar szereplőire – nem fejezte be, tanulás helyett független programozóként kezdte el építgetni a karrierjét.

Természetesen a legtöbb amerikai programozóhoz hasonlóan ő is Apple II-n kezdte az ipart, az első kiadott játéka, a *Shadowforge* is erre a gépre íródott, amit egyébként a Night Owl Productions forgalmazott 1989-ben. Ez után egy évvel Luisiana állam Shreveport nevű városában kapott PC-s és Apple II-es játékprogramozói munkát egy Softdisk Publishing nevű cégnél, John Romero-val (lásd lejjebb) és számos későbbi id Software alkalmazottal együtt. A cégnél az első munkája az volt, hogy egy korábbi Apple II-es játékát, a *Catacomb*ot kellett PC-re átírnia, ez egyébként nem önálló produktumként jelent meg, hanem a *Gamer's Edge* játékcsomag egyik lemezén. A *Catacomb* ez után hosszú sorozattá combosodott ki, és meghódította a harmadik dimenziót is, az 1991-es PC-s *The Catacomb Abyss* (*Catacomb Abyss 3D* címen is ismert) volt valószínűleg az első textúrázott 3D-s lövöldözős játék, minden mai FPS őse. A sorozatban többek között megjelent még a *Catacomb 3-D* (*Catacombs 3 és Catacomb 3-D: The Descent* címeken is ismert), a *Curse of the Catacombs* (*Catacomb Armageddon* címen is ismert) és a *Terror of the Catacombs* (*Catacomb Apocalypse* címen is ismert) is. Carmack természetesen a felsoroltakon túl még rengeteg játékot írt a Softdisknek, ilyen volt például a *Shadow Knights, a Dark Designs I: Grelminar's Staff*, a sok részes *Commander Keen* játéksorozat (melynek néhány epizódja már nem a Softdisknél készült) és a *Hovertank* című flatfillezett ős-FPS is, megszámlálhatatlanul sok egyéb mellett.

Valamivel több, mint egy év közös munka után a Softdisk összeszokott fejlesztő magja, John Carmack, John Romero, Tom Hall és Adrian Carmack úgy döntött, hogy önállósodik, és megalapították az id Software-t a Texas állambeli Mesquite-ban. A cégnél folytatták a megkezdett platformsorozatukat, a *Commander Keen* sorozatot, majd 1992-ben 6 hónap alatt megalkották a nagy művet, a *Wolfenstein 3D*-t, ami megváltoztatta a játékipart, ez volt ugyanis az első világszerte igazán elterjedt és népszerűvé vált FPS, természetesen ez először PC-re jelent meg, de később több konzolra is kijött. A játék folytatása, a 2 hónap alatt összedobott *Spear of Destiny* még ugyanabban az évben futott be, majd 1993-ban a Carmack vezette csapat elkészítette a PC-s *DOOM*-ot, ami még elődeinél is nagyobb mérföldkőnek bizonyult, természetesen idővel ebből is, és a cég további nagy játékaiból is készült konzolos átirat. Ettől kezdve Carmackot már a játékok pápájaként kezdték el emlegetni, és minden cég *DOOM* klónokat kezdett el gyártani, az id Software azonban technológiában mindig egy lépéssel a konkurencia előtt járt, és jár máig is. Carmack ezt kihasználva elkezdte eladogatni a játékmotorját konkurens cégeknek is, idővel pedig, ha már egy-egy motor nagyon elavult, nyílt forráskódúvá is tette őket. A forradalmi játékmenet és a shareware marketing-modell mellett a *DOOM* sikerét még az is segítette, hogy bárki új pályákat hegeszthetett a játékhoz, sőt az anyag olyan több játékosos élményt is nyújtott, amilyet soha semmi korábban. A *DOOM*ot aztán több folytatás, vagy legalábbis fél folytatás követte, például a *The Ultimate DOOM*, a *DOOM II: Hell on Earth* és a *Final DOOM*, majd 1996-ban Carmack és csapata elhozta nekünk a *Quake*-et, ami ismét egy gigantikus mérföldkő volt a játéktörténelemben. Ez már egy olyan FPS volt, amiben száz százalékos 3D-s szabadságot kaptunk, és minden ellenfél meg tárgy is 3D-ben pompázott, továbbá nem csak a pályákat, de a játék scriptjeit is mind meg lehetett változtatni házilag, úgynevezett modokat is lehetett hozzá készíteni. A *Quake*-et a *Quake II* követte 1997-ben, majd a *Quake III: Arena* 1999-ben és a *Quake III: Team Arena* 2000-ben (ez utóbbi kettő egybegyúrva *Quake III: Revolution* cím alatt jelent meg PS2-re 2001-ben), a sort eddig az augusztusban megjelent PC-s *DOOM 3* zárta, aminek mellesleg hamarosan piacra kerül az X változata is.

Carmack megszámlálhatatlanul sok játékot írt, és a motorjával még sokkal több játék közvetetett programozójává vált, de ha csak a *Wolfenstein 3D*, a *DOOM* és a *Quake* lenne a háta mögött, már akkor is a játékipar egyik legjelentősebb embere lenne. Programozói és játéktervezői munkássága mellett ő diktálja a technológiai trendeket is, minden konkurens játékprogramozó, minden videokártyákat fejlesztő cég és a Microsoft programozói is állandóan figyelik és felhasználják Carmack újításait.

Azonban ne csak a munkásságáról, de Carmackról, a magánemberről is essen néhány szó, ami szintén érdekes, Carmack például egyszer egy Ferrariját (gyűjti őket) tette fel egy *Quake* meccsre, amit Dennis „Thresh" Fong nyert meg. Szintén érdekesség, hogy Carmack amatőr űrhajó-építő is, e célból létrehozta az Armadillo Aerospace nevű kis céget, amivel meg szeretné nyerni az Ansari X Prize nevű, 10 millió dolláros díjat, ami annak a független cégnek jár, amelyik először repít embert az űrbe saját készítésű űrhajóval. A cégnek egyébként augusztus elején volt egy sikertelen fellövése, 35 ezer dollár veszett akkor kárba, Carmack szerencséjére más, gazdagabb cégek sem jártak még sikerrel. Carmack egyébként nős ember, feleségével, Katherine Anna Kanggal, a Fountainhead Entertainment fejével 1996-ban ismerkedett meg egy *Quake* versenyen, 2000-ben egybe is keltek, és most augusztusban született meg az első fiuk, Christopher Ryan.

Carmack mostanában állítólag kezd egyre inkább kiábrándulni a játékokból, több időt szeretne az űrhajós témára fordítani, komolyan hisz benne, hogy a közeljövőben az űrturizmus lesz az egyik legjövedelmezőbb iparág. Reméljük, azért a játékmotor- és játékfejlesztést sem hanyagolja el, nélküle szegényebb lenne az ipar.

JOHN ROMERO

A 37 éves Alfonso John Romero valószínűleg egykori munkatársa, Carmack után a második legismertebb amerikai játékprogramozó és tervező, ő a szakma tengerentúli nagy öregje, ráadásul az ottani szaklapokban is ő szerepel a legtöbbet. Ő 1982-ben kezdett el programozni Apple II-n, kezdetben természetesen csak a saját szórakozására. A site-ján, a www.rome.ro oldalon rengeteg játékot rendezett kronológiai sorrendbe, amiken dolgozott, részleteket azonban nagyon kevésről jegyzett le, és vélhetően a felsorolt játékok, főleg a korai darabok egy része még csak rutinkezdeménynek volt nevezhető, nem igazi játéknak. A legkorábbi általa említett darab az 1982-es *Crazy Climber*, amit az azonos című játékautomata alapján kezdett el írni Basicben az Apple II alacsony felbontását használva, állítása szerint a dolog azonban csak odáig készült el, hogy élvezhetetlenül lassan mozgott az irányítható paca a mindig újra kirajzolódó épületen. Állítólag ez volt a második játék, amit elkezdett írni, ugyanabban az évben még dolgozott egy nagy felbontású, befejezett, ámde játszhatatlan, háromrészes, *Alien Attack* című *Threshold* és *Astro-Blaster* klón sorozaton is, továbbá kreált egy alacsony felbontású *Venture* klón trilógiát is, ami a *Crazy Dunjun*, a *Trapped!* és a *Relic Quest* című játékokból állt. Amelyekről bővebben írt, azok nem találtak kiadóra, és Basicben írt garázsprogramok maradtak, de feltehetően ugyanez volt a helyzet a többi 1982-es játékával (*Dodge 'Em, Phazzar, Missle Defense, Trashman, Smash 'N' Score, Maze Craze, Phantasm, Trashman II, Bricklayer és Phantasm II*) és az 1983-asok többségével (*Mach-Six, Targ II, Brick Breaker, Alien Conflict, Enemy Attack, Scramble, Battle Zone, Frogger, Donkey Kong, The Unknown, Mystery Mountain, Objectoids, Alien Attack IV és Phantasm III*) is.

Az biztos, hogy egy 1983-as programja már ki lett adva, a *Jumpster*, amit a Capitol Ideas Software zászlaja alatt fejlesztett, ahogy sok további játékot is. Ez az 1984-es *Krazy Kobrá*val, az 1985-ös *Pyramids of Egypt*tel (ebből 1989-ben PC-s verziót is írt), az 1986-os *Zippy Zombi*val, az 1987-es *Lethal Labyrinth*-tal, az 1988-as *Neptune's Nasties*-szel és a szintén 1988-as *Wacky Wizard*dal egyetemben egy *Uptime Disk Monthly* című, havonta megjelenő játékgyűjteményben lett kiadva. Szintén kiadásra került az 1984-es *Bongo's Bash* és a szintén 1984-es *Cavern Crusader*, ezek az *A+ Magazine*-ban jelentek meg, sőt az előbbi az *inCider* nevű cég *HotCider Disk* lemezén is. A szintén 1984-es *Subnodule*-t a Keypunch Software adta ki, ez *Sub Hunt* címen is ismert, az 1985-ös *Major Mayhemet* pedig a Nibble Magazine. Nagy valószínűséggel a többi 1983 utáni játéka, az

1984-es *Scout Search, Miner 2049er, Mines of Moria, Snag!* és *Maze Panic*, az 1985-ös *City Centurian*, az 1986-os *Operation: Obliteration*, az 1989-es *Sub Stalker, Magic Boxes, Zappa Roids* (ez volt PC-re is) és *Alfredo's Stupendous Surprise*, továbbá az 1990-es *How To Weigh An Elephant* és *Same or Different* is megjelent valahol. Romero biztosan dolgozott a híres ORIGIN Systems-nek is, az 1987-es *2400 A.D.*-n és az 1988-as *Space Rogue*-on munkálkodott, de nem tervezőként vagy főbb programozóként, valószínűleg csak portolta egy-két gépre a játékokat. Hasonlóképp nagy valószínűséggel csak portolta a New World Computing 1988-as *Might and Magic II: Gates to Another World*jét és a *Hewson Consultants Tower Toppler*ét is (nálunk ez *Nebulus*-ként terjedt el, de ismert még *Castelian* címen is).

Romero valószínűleg 1989-ben kapott állást a már említett Softdisknél, ez a cég adta ki pár korábbi játékát is, az 1986-os *Twilight Treasures*-t és az 1988-as *Dangerous Dave*-et, de sok új megbízatást is kapott Shreveportban, elkezdett tehát csőstül gyártani a Softdisk számára Apple II-es és PC-s játékokat, nagyrészt Carmackkal karöltve. Így született meg 1990-ben a *Dino-Sorcerer* címen is ismert *Dinosorcerer*, a *Dark Designs I: Grelminar's Staff*, a *Double Dangerous Dave*, a *Catacomb II* és a *Slordax: The Unknown Enemy*, 1991-ben pedig a *Shadow Knights*, a *Dangerous Dave II*, a *Rescue Rover*, a *Hovertank*, a *Keen Dreams*, a *Rescue Rover II* (*Dognapped!* címen is ismert) és a *Catacomb 3-D*. Ekkorra Carmack és Romero karrierje már teljesen egybeolvadt, és évekig szét sem vált, Romero Carmack árnyékában dolgozott, a site-ján ő maga is elismeri, hogy Carmack sokkal tehetségesebb volt nála. Ahogy feljebb is említettem, Carmack Romero-val és két másik Softdiskes arccal 1991-ben alapította meg az id Software-t, ahol a csapat folytatta a *Commander Keen* sorozatot, továbbá elkészítette a legendás *Wolfenstein 3-D*-t, a *Spear of Destiny*-t, a szintén legendás *DOOM*-ot, a *DOOM II*-t, a *The Ultimate DOOM*-ot, a *Master Levels for DOOM*-ot és a *Final DOOM*-ot. A két sztárfejlesztő minden idők legismertebb és egyik legnépszerűbb játékával, az 1996-os *Quake*-kel zárta le a közös munkát, ez után Romero és Tom Hall kivált az id-ből, és saját céget alapított Dallas-ban, az Ion Stormot.

Ez, mint utólag kiderült, nem volt túl jó lépés, Romero az id-nél eszméletlen nagy gazdagságot és sikert élvezhetett, Carmackhoz hasonlóan ő is vásárolt Ferrari Testarossát, meg Hummert is, a kiválás óta viszont bukást bukásra halmoz, igaz komolyabb anyagi gondjai azért valószínűleg máig sincsenek. Az Ion Stormnál hosszú fejlesztésbe kezdett, 4 évig dolgozott a „szerény" című *John Romero's Daikatana*n, ami 2000-ben jelent meg, és nagyot bukott, hasonlóképp sok évet ölt az *Anachronox*-ba is, ami egy évvel később bukott hasonlóképp. A fejlesztéssel eltöltött, bevétel nélküli évek során az Ion Storm a csőd közelébe került, mire az EIDOS Interactive megvette az egész céget, és a bukások után megszabadult a két alapítótól, Romero-tól és Halltól, persze a hivatalos verzió szerint önként távoztak, de valószínűleg azért egy cipőtalp is segített nekik – hátulról.

Ez után Romero, Hall és Romero akkori párja, Stevie Case már csak kicsiben mert gondolkodni, elhatározták, hogy kézi gépekre és mobiltelefonokra fognak kisebb, gyorsan összeüthető játékokat írni, e célból közösen létrehozták a Monkeystone Games-t, ahol 2001-ben egy *Hyperspace Delivery Boy!* című kis Pocket PC-s és PC-s (GBA-ra is készült) játékot ütöttek össze. Bár a cég elhanyagolt site-ján nincs említve, a majmos cégér alatt dolgozott Romero egy *Gold Digger* című, állítólag 2002-ben megjelent, de sehol nem említett játékon is, továbbá a 2003-ban piacra került PC-s és mobiltelefonos *Congo Cube*-on és a szintén 2003-ban megjelent N-Gage-es *Red Faction*ön is.

Ez utóbbi az utolsó eddig megjelent játék, amin Romero munkálkodott, a Monkeystone egyébként félgőzzel ma is üzemel, de Case kisasszony a szakítás után távozott onnan, Romero és Hall pedig a múlt év végén, amikor mindketten a legendás Midway-nél helyezkedtek el munkásemberként San Diego-ban. Természetesen mindketten megmaradtak öltönyösnek, Hall külső fejlesztésű játékokért felelős kreatív igazgatói széket kapott, Romero pedig projekt vezetőit, jelenleg állítólag a *Gauntlet* sorozat legújabb PS2-es és X-es folytatása felett bábáskodik.

Végül pár szó Romero magánéletéről azok számára, akik az ilyesmire kíváncsiak, ez egyébként valamennyire követhető is a fent említett website-on. Romero is két szemesztert végzett csak el felsőoktatási intézményekben, ezeket is két külön főiskolán nyomta le, továbbá egyszer már elvált, állítása szerint azért, mert a felesége nem rajongott a játékokért, abból a házasságából egyébként két nagy fia van, Michael, aki 16 éves és Steven, aki 15. A válás után jó pár évig együtt élt Stevie Case-zel (róla bővebben lejjebb), majd miután a múlt év végén szakítottak, Romero az interneten összejött egy Bukarestben élő román lánnyal, Rhaluka Alexandra Plescával, aki a képek tanúsága szerint nem lehet sokkal idősebb a fiainál, és akit idén el is vett feleségül. A tag egyébként ismert volt az irtózatosan hosszú hajáról is, amit az id megalakításakor kezdett el növeszteni, és sok éven át nem vágatott le, ám a játékos társadalom legnagyobb megrökönyödésére tavaly év végén mégiscsak megszabadult a hosszú loboncától.

STEVIE CASE

Bár a 28 éves Stevana Case, közismertebb becenevén „KillCreek" igazából csak egy Romero-lábjegyzet, nem legendás és legfőképp nem régóta aktív fejlesztő, a jobb áttekinthetőség, továbbá a poén kedvéért, és csak nagyon kis mértékben a munkássága iránti tiszteletből úgy gondoltam, megérdemel egy külön bekezdést is – íme.

Case, akit az amerikai *PC Gamer* magazin a nagybetűs „Játékistenek" közé sorolt be, egy Kansas-i kisvárosban, Lawrence-ben született, meglehetősen okos lány volt politikusi ambíciókkal és magas IQ-val, még MENSA tagságot is szerzett, és Clinton elnök is kezet fogott vele. Természetesen már gyerekkorában is sokat játszott Apple II-vel és NES-szel, amikor pedig a Kansas-i Egyetem politikai tudományok karára járt, teljesen rákattant a PC-s FPS-ekre, először a *DOOM*-ra, aztán a *Quake*-re, a barátaival gyakorlatilag egész napokat játszottak végig egyhuzamban, öldösték egymást nonstop. A sok tréningtől és a vele született tehetségtől Case, aki a városából származó rockbandától kölcsönözte a KillCreek becenevet, híres és hírhedt játékos lett, végül 1996-ban a klánjával együtt meghívták őt az id Software Dallas-i irodájába is, hogy a játék egyik kreátorával, John Romero-val is megmérkőzhessen. Case megverte Romero-t, amivel még nagyobb hírnevet szerzett magának, hiszen már az sem volt semmi, hogy a játék egyik atyját győzte le, de mindezt ráadásul nőként, a neves eseményt ez után úgy is emlegették, hogy „a férfiverés". Ezt követően Romero egy internetes oltárt készített Case számára, elkezdtek találkozgatni, majd össze is jöttek. Case akkor, három év után otthagyta az egyetemet (évekkel később azért befejezte a tanulmányait, és levelezőn megszerezte a diplomáját), és Romero új cégénél, az Ion Stormnál kezdett el dolgozni pályatervezőként.

Az első megjelent játék, aminek készítésében részt vett mégsem az Ion Storm valamelyik hosszúra nyúlt fejlesztése volt, hanem az ex-barátja cége, a Ritual Entertainment egyik produktuma, egész pontosan a *SiN* sorozat *SiN: Wages of Sin* című kiegészítő küldetéspakkjába tervezett vendégmunkásként néhány pályát 1999-ben. Ez után jelent és bukott meg 2000-ben a *John Romero's Daikatana* és 2001-ben az *Anachronox*, melyeknek fő pályatervezője volt, majd valamivel Romero és Hall kényszerű távozása előtt – talán nem teljesen önszántából – ott is hagyta az Ion Stormot. Ezt követően, még 2001-ben megalapította a trió a Monkeystone-t, melynek Case már az egyik vezetője lett, egész pontosan ő lett a kezdetben háromtagú cég alelnöke, majd elkezdtek dolgozni a feljebb is említett *Hyperspace Delivery Boy!* című 2D-s RPG-n, melynek Case lett a producere, zeneszerzője és hangeffektus-felelőse. A következő Monkeystone fejlesztés az N-Gage-es *Red Faction* volt, ennek stáblistájában Case „kreatív kommandósként" volt feltűntetve, de bizonyára a fejlesztőkön kívül senki sem tudja, hogy pontosan mennyi és milyen jellegű tényleges munkát takar ez a kódolt cím. Ez után következett az állítólag viharos szakítás Romero és Case között, a lány természetesen a Monkeystone-t is otthagyta – vagy otthagyni kényszerült –, ám a szakmát nem adta fel, a NovaLogic-hoz szerződött, ahol a nyáron megjelent PC-s *Joint Operations: Typhoon Rising* egyik küldetéstervezője volt, és bizonyára most is dolgozik valami újabb játékon.

Bár Case eddigi „játékográfiája" eléggé nyúlfarknyi, a hölgy azért elég sokat fürdőzött a szakmai népszerűségben, rengeteg online és offline számítógépes- és játéklapban szerepelt, írt több végigjátszás könyvet (Amerikában nem csak magazinokban jelennek meg végigjátszások, de minden nagyobb játékhoz egy rakás végigjátszás könyv is piacra kerül), vezetett számítógépes tévéműsorokat, és régóta egyengeti a cyberatléta szervezetek útját is.

Ha valaki nem tudná – mivel a téma még többnyire sajnos csak a PC-s FPS-eket érinti – az elmúlt években számos cyberatléta szervezet alakult, ezek olyanok, mint a sportegyesületek, csak a szervezetek tagjai és a szervezetek által szervezett versenyek résztvevői számítógépes játékosok, hiszen végül is egy *Quake* összecsapás ugyanúgy tekinthető szellemi sportnak, mint egy sakkmérkőzés. Ma még sajnos ez a sport kevésbé elfogadott, így talán csak a legprofibbak, például a feljebb is említett Thresh és hazánk büszkesége, Kornélia tudnának megélni a pénzdíjakból és a szponzorokból, de reméljük, hogy ez a jövőben változni fog, ezen van Case is, aki szinte minden nagyobb ilyen rendezvény szervezésében benne van.

Természetesen ehhez a sok szerepléshez, no meg bizonyára Romero unszolására is, Case kicsit kicsípte magát, a régi fotóin ugyanis egy csúnyácska, totál jelentéktelen, barnahajú leányzó látható, amilyennél legalább egy tucat jobbat láthatunk, ha egy Amerikánál kevésbé elhízott országban leugrunk egy cigiért a sarki boltba. Case tehát keményen nekiállt kondizni, lefogyott, kiszőkíttette haját, valószínűleg drágább fodrászra és kozmetikusra is váltott, és szilikon melleket is vásárolt, így bár még mindig nem vált második Jenna Jamesonná, egy határozottan dögös csajszi lett. Még a jó öreg Heffner papa is felfigyelt rá, vagy legalábbis az emberei, mert meghívták Playboy nyuszinak, amire Case nagyon büszke volt, sajnos azonban a képek annyira mégsem sikerültek jól, hogy bekerülhessenek a nyomtatott magazinba, csak a Playboy fizetős site-ján kerültek közszemlére – ez volt Case eddigi karrierjének csúcsa, ugyanakkor valószínűleg ezzel is ártott legtöbbet a női játékosok egyenjogúsági törekvéseinek. Azt sajnos nem sikerült kiderítenem, hogy a leányzó jelenleg kivel fut, pedig bizonyára sokan kíváncsiak lennének eme adatra, hiszen Case sok magányos játékos srác számára jelentheti a nagybetűs nőt: nem csak jól néz ki, de okos, és ő maga is megszállott játékos, akivel bármikor le lehet ülni egy deathmatch-re.

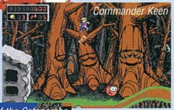
A következő folytatás természetesen a jövő hónapban érkezik, melyben a japán játékipar nagyjai is terítékre kerülnek végre.

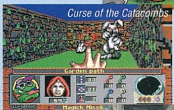
Credo

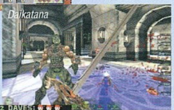

Anachronox


Bongo's Bash

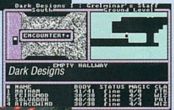

Catacomb 3D


Commander Keen


Curse of the Catacombs


Daikatana


Dangerous Dave


Dark Designs


DOOM


DOOM 3


Hovertank


Quake 1


Quake 3


Wolfenstein 3D



Új hónap, új Vietnámos játék: **Conflict Vietnam**. Martin szerint eme alkotás utcán heverő, fehérre száradt kutyakaki az előző számban közölt Shellshockhoz képest – amint ezt az említett személy lekicsinylően jellemezte a telefonban, majd bent a szerkesztőségben is. A negatívumok között szerepeltek a kockafejű emberkék, hülye irányítás, nehézkes kezelés, és a meglehetősen unalmas játékmenet, ami alapján én kapásból egy olcsó PC-s átiratra gondoltam. (És végül is igazam lett, mert a „zajos radiátor" tulajoknak ismerősek lehetnek a Conflict: Desert Storm 1-2 játékok, ugyancsak a *SCI* kiadásában, mint a jelen gém is, a Conflict: Vietnam.)

Vietnám közkedvelt színtere lett a különféle harci játékoknak, de véleményem szerint inkább elég erősen a nagy vízen túli Amerikára szorítkozva. (Ezt azt hiszem már fejtegettem valamikor, hogy nekik Vietnám a nyerő háborús téma, nekünk pedig a II Világháború hadszínterei, de ez érthető is a kontinentális okok miatt.) Szegény jenkiket eléggé megütötték ott, ezért a hazafias ifjúság egy újabb lehetőséget kapva virtuális elégtételt vehet a hazájukat védő, a több évtizedes Francia gyarmati rablástól lefosztott, végső mentsvárként a kommunistákhoz segítségért forduló, családjukat védő népen. A hivatalos álláspont szerint emiatt a kommunista veszedelem miatt mentek oda a GI-ok, hogy eme fenyegetettségtől védjék a szabadság földjét, de egyes történelmi források inkább a franciákhoz hasonló lerablásra gondoltak… **(Nem is *háború*nak hívják „odaát" a bulit, hanem *konfliktus*nak… Martin)**

AZT NEM ÉRTEM...

Szóval megint amerikai katoná(ka)t kell játszanunk – de kérdem én, miért nem lehet végre olyan játékot gyártani, amiben neadjisten' vietnámiként kell booby trapeket (a jól ismert rejtett csapdák) telepítgetni, amcsi egységeket letámadni a dzsungelből, vagy rizsföldön turkáló parasztként szabotázsakciózni, esetleg prostinak beöltözve kémkedni az ellenséges főtiszteknél? Régen azért más volt a szitu, amire megint csak az igen időskorú Panzer General stratégiát tudom felhozni (ma már nincs ilyen stílus, helyette az ezekből elkorcsosult (elk*rvult) RTS-eket dicsőíti a gondolkozni lusta közönség). Ott bizony a nácikkal kell lerohanni Európát, kezdve Lengyelország megszállásával! Sajnos nyilvánvaló, hogy ha kijönne egy olyan game, amiben a „sötét oldalt" kell képviselni (japánok, nácik, szovjetek), azonnal habzó szájú kritikák jelennének meg minden médiában, „határrevízionistának" meg egyéb mindenfélének kikiáltva a történelmi alapokból merítő készítőket, és az otthon eme förmedvénnyel (talán) megszeppenve nyomuló játékosokat egyaránt. Ezért várom egyébként nagy lelkesen a Battlestations: Midway című háborúsos játékot, ahol tuti, hogy egy japán Zero pilótafülkéjében fogok vigyorogni, vagy Yamamoto nevében küldeni a csapást a csillagos-sávos lobogókkal szerelt ellenség irányába. Na, de nem akarok antiszociális meg destruktív népellenség lenni, ezért inkább fogtam a húszkilós szerkesztőségi Xbox-ot, hogy hazacipelve írjak néhány kedveskedő, szeretettől csöpögő szót az igen tisztelt és imádott X táborhoz is, egy multiteszt folyamodványában.

A GAME

Az aktuális történet négy katona hányattatásairól szól, kik elvágva egységüktől, az ellenséges vonalak mögött nap mint nap szembenéznek a halállal, 1968-as Tet (vietnámi újév elnevezése) offenzíva idején. Ez a támadás igen jó húzás volt a Viettől, és ha jól tudom, el is döntötte a háborút annak ellenére, hogy leverték őket, mivel utána nem sokkal az amcsik szedelődzködtek is hazafelé. (Nagyon népszerű lett Vietnám valamiért mostanság, mert ugye jön a Vietnam: The Tet Offensive is, talán a következő számban már írunk is róla.) Egyelőre még csak a Nam '67 és eme játék közötti párhuzamokat tudom megfigyelni, ezért néha találkozhattok egy kis összehasonlító elemzéssel a cikkben, bár sajnos a Shellshock X-es verzióját nem láttam. A Conflict is egy táborban kezd, ami viszont elég eltérő a másikhoz viszonyítva. Ott egy csendes helyőrség volt, távol a fő hadszínterektől, a katonák is csak lézengtek, dumcsiztak, vagy spontán vegetáltak a sátrak tövében. Ezzel szemben itt valódi háború folyik, amit a beásott közlekedő folyosók, a beomlott járatokat ásókkal takarító közlegények, és a dombon folyamatosan tüzelő nehézlöveg is prezentál. Kíváncsiságtól vezérelve persze összevissza mászkáltam mindenfelé, miközben a hangosbeszélő türelmetlenül ordibált, hogy menjek már a kijelölt feladatot végrehajtani. Imígyen felsétáltam az ágyúhoz is, hogy szemügyre vegyem a grafikai kidolgozást és az animációt. A fegyver valami új fejlesztés lehetett, amivel szerintem a valóságban simán nyertek volna az amcsik, ugyanis a tüzérek ugyanazt a kilökődő hüvelyt tuszkolták vissza a betöltőbe, és lőtték ki belőle a végtelenített muníciót. Na nem baj, végül is nem lehet elvárni egy fejlesztőtől sem, hogy profin leképezzen egy ilyen bonyolult műveletet (nálam, ha nem csinálja meg máshogy, akkor inkább csá', mert vagy megvalósít valamit rendesen, vagy kihagyjuk a játékból). Az egész terület tényleg nagyobb, mint a Shellshockban, ezért még sétálok pár kört, míg el nem megyek a PX bódéjába (Post Exchange – kantin, helyőrségi bolt), ahol kapok fegyvert, és ha nem indulok el rögvest onnan hanem még dumálok a fickóval, rám bíz egy üveg piát is, amit bonusz küldetés gyanánt elvihetek a lövész kiképző őrmesternek. Egyébként mindenki ordibál a főhőssel, aki ezek szerint egy FNG (Fucking New Guy). A PX-től az elsősegély helyre kellett menni, ahol végre nem velem ordibálnak, ugyanis a doki ugyanazzal a három mozdulattal műti egy fickó lábát, aki ilyen „meg fogok halni, úgyis tudom" siránkozással vergődik, majd el is ájul. Hohó, újabb feladat, vegyem fel az asztalról a harctéri gyógyító csomagot, és ragtapaszozzam meg a figurát, de addig, míg le nem megy az ikonján a piros csík, mert gondolom akkor meghal az igen súlyos lábsebétől. Ezt meg is teszem, és pár további eü. csomag felszedése után végre mehetek lőni! Erre különösen kíváncsi vagyok, mert a Martin-féle fikalistában külön szerepelt, hogy belső nézetben nem látni semmit a bazi nagy fegyvertől. És ez így is van! Amikor a pontos, célzott lövésekhez lenyomom a megfelelő gombot (R3), akkor a fél képernyőt elfoglalja az arcom elé tartott, tényleg bunkó nagy kép, és durvára nem látom még azt sem, hogy a bukócélok hol ugranak fel. (Szerencsére megvan a megoldás, az Options-ben kapcsoljuk ki a profilunkban a Weapon Sightot, és innentől már csak a jól ismert célkeresztet nézhetjük, ha FPS módban van kedvünk nyomulni. A kiképzésen egyébként csaltam, mert inkább visszamentem külső nézetbe, és az alapból bekapcsolt automata célzással simán leszedtem a céltárgyakat.)



De ezzel még nincs vége ám a betanításnak, mert most jön a mélyebb játékélményt sejtetni engedő csapatmunka! Ennek az a lényege, hogy négy ember közül, akit éppen használunk (vagyis akit irányítunk, ő a fel és le gombokkal tetszés szerint kiválasztható a talpon lévőkből), az kiadhat tüzelést tiltó és engedélyező parancsot (Négyzet), kijelölhet valakinek külön célt, esetleg ha ott van valami, akkor annak felvételét vagy használatát kérheti, illetve követésre vagy egy helyben ácsorgásra késztetheti bajtársait. Ha mindent jól megcsináltam a változatosság kedvéért hangosan ordító kiképzőtisztnek, már csak egy kis harc van hátra a védelmi bunkerben – ahova, ha a célba lövő rész előtt megyünk, bonuszként lőhetjük a bátran támadó Vietkong harcosokat – és végre kivisznek minket a hőn áhított bevetésre, két APC (páncélozott csapatszállító) kíséretében.





A tábor nekem valahogy jobban bejött, mint a Shellshock nyugis, elég kis területű tábora, a mérsékelt aktivitással és k*rvázással. Itt több az ember, nagyobb az élet, persze más egy frontvonalhoz közeli élet és egy helyőrség. **(Jaj, ne már, Ez a tábor akkora, mint fél Budapest. Tíz perc kell, hogy elérj egyik végéből a másikba. Láttad a *Szakaszt*? Ott ekkora volt a tábor? Martin)** Viszont itt ez is csak egy helyszín, nem központi terület, ahova visszatérünk a küldetések után. Ennek ellenére jól kidolgozott, palánkokkal felépített épületekkel, garázzsal a teherautóknak, és egyszer helikopterek is húztak el felettem. Hát a fene tudja… A koncepciónak mindkettő egyformán megfelel… Na, akkor végre harcoljunk egy keveset!

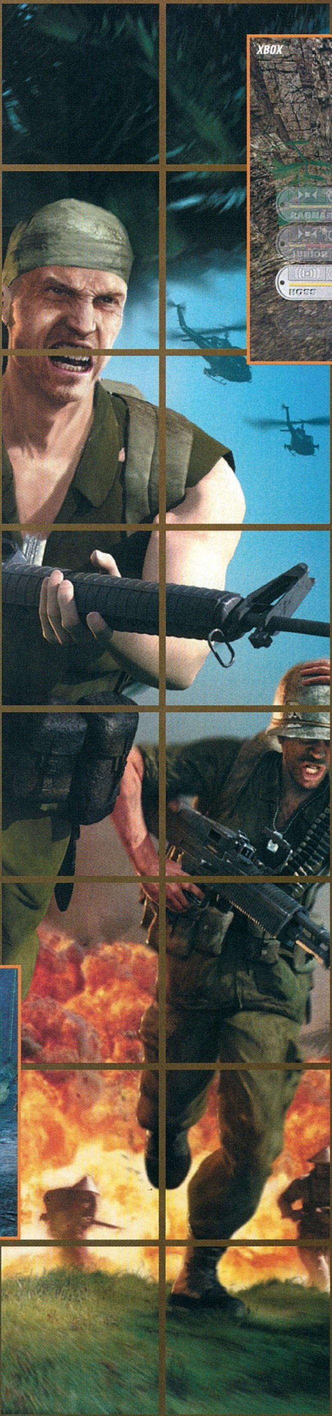
HARC!

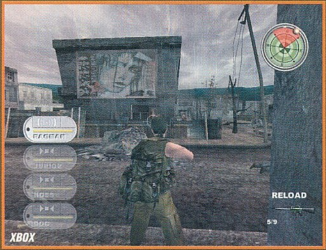
A történet itt kezdődik voltaképpen, amikor az egyik APC gyengén látó vezetője rámegy egy körülbelül ötven méterről kiszúrható aknára, amitől a jármű felborul és ki is gyullad. Egy kis megbeszélés után mi négyen elindulunk az iránytűn kis fehér nyíllal jelölt elsődleges cél felé. Na, a dzsungel már nem annyira szép. **(Mi? Nem szép? Borzalom hányás. Martin)** Olyanok a színek, mint a Tomb Raiderekben, vagyis túl harsányak, a növényzet nem alkot összefüggő takarót, hanem élesen meg lehet különböztetni az egyes leveleket, fákat, akármit. A nézet alapból külső kamerás, de én jobban kedvelem az FPS-féle dolgokat, mert ilyenkor jobban beleélem magam a játékba – mivel nem kell a katonám hátát nézni a felszereléssel –, ezért belsőre kapcsolok, és úgy hala-

dunk a társaimmal. Nem kell sokáig várni, megjelenik az első vietnámi, ami sajnos nem ért meglepetésként, mert társaim már akkor lőni kezdték, amikor még semmi sem látszódott belőle az aljnövényzet miatt. „Nem baj, lesz még sok lehetőségem a gyilkolásra!" – gondolom, és továbbhaladunk. Az ellenséges fegyverek itt is felszedhetőek, aminek örülök… A gondolatmenet közben eljutottunk egy folyóhoz, amiben gázolva annak „poligonos" vize nulla hullámzást produkál, és még ronda is. Egy faház társaságában viszont újfent ellenségre lelünk, és végre az én fegyverem is szóhoz jut! Lelövök pár fát, bokrot, a házikó is kap rendesen – sőt, a vízbe is jut jócskán a kis oszlopokat felverő golyóból, de egy általam becélozni kívánt Vietkong sem kap találatot. *Hmmm, nem lesz ez így jó.* Az irányítás olyan ideges, hogy a legkisebb mozdulatra is túlhúztam a célkeresztet a fickókon! És nem találtam olyan, Shellshockban meglévő opciót sem, amivel be tudnám állítani rendesen az analóg karok érzékenységét. Legalább egértámogatást betettek volna, de hiába dugom fel az USB rágcsálót a megfelelő lyukba, no effect. Mi marad hát? Külső nézetben nyomni, ahol a célzásrásegítés a képernyő feléről is ráugrik a célpontra, még akkor is, ha az nem látható, és nekem már csak a ravasz húzogatása marad. **(Gááááz. Borzalom. Martin)** Hogy ez most a hangulat, vagy a szavatosság rovására megy, az Martin miatt nem merem eldönteni, de tény, hogy igen unalmassá teszi a cselekményt. **(Mindkettőre. A hangulatra, mert béna, a szavatosságra meg, mert könnyű. Martin)** Távcsöves puskával azért némileg jobb a helyzet, és úgy is lehet csinálni, hogy ha befog valakit az automata, akkor váltunk belsőre és nyírjuk ki, de ez utóbbi csak távoli lövésnél hasznos, mert tűzharcban jellemzően nem ácsorognak egy helyben a sárgák, hanem mozognak, vagy néha fedezékbe bújnak. Igencsak látszik, hogy az átírásnál nem vették figyelembe a konzolok jellemzőit ebből a szempontból sem. Kis vigasztalást nyújt az a hangulati elem, hogy a hullák egy darabig a vízen lebegnek, vagy a földön visszafogottan mozognak, de inkább továbbmegyek csapatommal, hátha jobbra fordul a helyzet.

A szitu később csak annyival lett jobb, hogy egy faluszerűségben csirkéket lehetett szétlövöldözni, sőt, utóbb egy fehér kecske is feltűnt a dzsungelben, de sajnos a heves tűzharcot nem élte túl. (A tűzharc nem a kecskével volt :) A csatákban azt is megértettem, hogy jobb az, ha embereim nem lövöldözhetnek szabadon, mert arra persze hülyék, hogy üres fegyverüket lecseréljék vagy muníciót vegyenek fel hozzá. Sőt, egyszer éppen egy csapdát hatástalanítottam, mire egyikük megkerült engem és szemből átgyalogolt a dróton. Az eredmény egy életben maradt fickó volt, akivel ragtapaszozhattam be a többi, földön nyögdécselő szerencsétlent. (A csapdák hatástalanításának gyorsasága külön skill, mert azt még nem is mondtam, hogy harctéri teljesítményük után, a szintek végén a fiúk skillpont rendszerben tízes szintig fejleszthetik magukat a különféle fegyvertípusokra, valamint booby trap és medic (ragtapasz) ügyben egyaránt.) A csapdák drótjait észre lehet venni szerencsére, de szólnak a többiek is, és a térképen is kaptak egy kék háromszöges jelölést – sőt, egyszer magát a drótot lőttem el inaktiválás ürügyén. (Meg mintha a Vietkong is belement volna egyszer egy ilyenbe – legalábbis valami nagyot robbant és szétrepültek, mint általában gránát hatására, ahol egyikük szuper élethű fizikával olyan tíz métert repült egyszer…)









Egyébiránt, mikor már megszoktam a néhol nem is olyan rossz grafikát, a buta auto célzást, nem találtam már olyan borzalmasnak a gamét! Lopakodtam, lövöldöztem, foglyokat szabadítottam ki, akik jellemzően megvártak a halállal és az utolsó szavaikkal (elvégre a dögcéduláikat kellett bonuszként begyűjteni), és az operatív terület nagyságával is elégedett voltam. Menekülhettünk egy T-35-es elől, égtünk, amikor nem jutottunk ki időben egy táborból a napalmcsapás előtt, a célokhoz több útvonalat is választhattam, és egyedül csak a küldözgetés parancsot nem használtam ki (emlékeztek, betanító rész). Grafikailag a közepes teteje, vagy a jó alsó része – PS2-n, mert most jöhet az Xdobozos változat!

Nos, itt a legszembetűnőbb az, hogy a színek jobban harmonizálnak, viszont ez azért is lehet, mert a tőlünk 6-8 méterre lévő textúrákat már olyan szinten mossa el a gép, hogy valami förtelem. Direkt megnéztem egyszerre a pályarészeket, kapcsolgatva TV-m két videó bemenete között, és míg PS2-n minden éles, szépen kivehető, addig dobozon még a karakter hátizsákjáról sem látni, hogy vászon az anyaga. De mivel PC-ről X-re könnyebb volt átírni az anyagot, így X-en teltebbek az árnyalatok, van rendes, dinamikus fénykezelés – például a tábori álcahálók vagy a dzsungel növényeinek árnymintázata játszik a katonákon, sőt, az említett folyó is nagyságrendekkel jobb volt a Microsoft gépen, a tetején úszó hordalékkal és a nem igazi, de igen tetszetős tükröződéssel. A dzsungel is jóval szebb kinézetet öltött, mert itt pont jól jött ez az elhomályosítás, és életszerűbbé tette a környezetet, tehát a grafika Boxon nyugodtan viszi a jó fokozatot. Érdekes, hogy X-en nem volt 16:9 átkapcsolási lehetőség, de talán csak azért, mert NTSC változatot adott a Martin.

A hangok összességében nem rosszak, PS2-n Dolby PL II, Xbox-on Dolby Digital (ennek térhatását nem tudtam meghallgatni, optikai kivezetés hiányában, de PS2-n jól bekeverték a térbeli zajokat), csak mintha kissé alacsony mintavételezésűek lennének a beszéd hangminták. Hivatalos, korabeli zenéket itt is kapunk, de csak a táborban, ami nem tart sokáig, de ennek okát most spoiler veszély miatt inkább nem mondom el.

Lehetőségünk adódik többjátékos Cooperative Campaignt is nyomni, osztott képernyőn, egész jó minőségben, mert nem lesz még rondább, vagy rángatós a grafix.

A Conflict Vietnam érdekes módon olyan fél óra játék után azért megszerettette magát velem, és ugyan igaz, hogy bőven nem éri utol a Shellshock kidolgozottságát, de aki érdeklődik a téma iránt, vagy csak akar egyet lövöldözni, annak ajánlom – de inkább Xboxon, ha van neki az is a PS2 mellett, mert a grafikai összhatás ott kedvesebb a szemnek.

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Ez a játék egy istencsapása a Shellshockhoz képest! Borzalmas a grafikája (főleg PS2-n), szemét a kezelhetősége, a csapatirányítást ugyan beletették, de minek: rohadt komplikált – és úgy egészében véve a hideg rázott tőle. Főleg, hogy időközben befutott a Vietcong: Purple Haze is X-re, ami ugyan csak egy vietnámi köntösbe bújt FPS, de legalább játszható.

CONFLICT: VIETNAM

SCI / GLOBAL STAR

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2 – 1-2 Játékos, memóriakártya 8mb (490KB), dpl II, 16:9, analóg irányító (dual shock)

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

XBOX – 1-2 Játékos, dd 5.1

✔ lehet benne lőni, csapatot irányítgatni
✕ ronda grafika, vacak kezelés, a hangulat sokkal jobb volt a Shellshockban

XBOX **PS2**

6.5 pont

A SEBESSÉG ESSZENCIÁJA



Június eleje van, éjfél múlott, Dae-nél múlatjuk az időt. Lustán fújom ki a füstöt és megpróbálok a párás üvegpohárban úszkáló jégkockákra koncentrálni. Nem megy, Dae kurjongatása mindig megzavar…

„Húúúbassz…!"

A tőlem két méterre vibráló képernyőn lelassul az idő, az éjfekete muscle-car nekicsapódik egy kamionnak, szikraesőt okádva megpördül, csúszik pár métert, a szalagkorlát állítja meg. Az erősítőből áradó hangorkán megremegteti a padlót – a becsapódó torpedó által felhasított hajótestnek lehet ilyen hangja.

Burnout 3 demo megy. Egy pálya, egy autó, egyetlen nyomorult kör. Három perc. Több órája játszunk vele, felváltva. Nagyon nehezen adjuk ki a kezünkből a kontrollert. Csak még egy kör. Aztán még egy. És még egy…

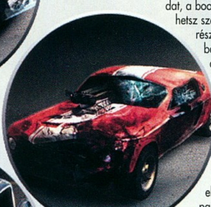
Lassan rajtam a sor, letenném az asztalra a poharat, de kilöttyintem az italt. Remeg a kezem. Megártott volna a ginből és száraz martiniból összedobott koktél? Dehogy: a mellékvese velőállománya adrenalint termel, a glükóz gyorsabban jut el a sejtjeimbe, a légzésem felgyorsul, növekszik a vércukorszintem és a vérnyomásom. Izgatott vagyok. Játszanom kell!

CSILLOGÓ PIROS AUTÓ

Szép pályát futott be a Burnout: az angol *Criterion* a játék első epizódját inkább afféle felturbózott techdemonak szánta, hogy megmutassák, mire is képes az általuk kifejlesztett *RenderWare* middleware-csomag. A Burnout ekkor még nem is volt Burnout: SRC (Shiny Red Car – Csillogó Piros Autó) munkacímen futott, csak később, a játékot kiadó Acclaimmel való egyeztetések után nyerte el a végeleges címét. Az első rész 2001-ben jelent meg, és… jó lenne azt írni, hogy zajos sikert aratott, de nem így történt. Pedig a fantasztikus alapötlet már akkor is a helyén volt: őrült, minden szabályt áthágó, városi forgalomban játszódó autóversenyt kaptunk, ahol csak úgy lehetett nyerni, ha komoly kockázatot vállaltál. Az új formula nem nyerte el a széles néprétegek tetszését, valószínűleg azért, mert határozottan hardcore módon volt tálalva: minimális autóválaszték, kevés pálya, és a Himalája csúcsára telepitet nehézség – a legtöbb embernek nem hogy a versenyek megnyerése, de már a brutálisan szűkre szabott időlimiten belüli célba érés is problémát okozott. A játék ennek ellenére kialakította a maga kis kult-rajongótáborát – és ez szerencsére elég volt a folytatáshoz.

A Burnout 2: Point of Impact ügyesen ültette át az első rész alapjait egy jóval emészthetőbb, az átalagos játékos számára fogyaszthatóbb formába. Ugrott a brutális időlimit, a választható autók száma megtriplázódott, az addig is gyönyörű grafikán tovább csiszoltak és belépett a Crash Mode, a Burnout-széria egyedi, a rombolásra fókuszáló játékmódja. A második epizód sikeres lett, az újításokkal telepakolt játékmenet kitűnően ellensúlyozta a vele párhuzamosan megjelent Need for Speed epizód (a Hot Pursuit 2) visszafogott izgalmait. A Burnout kitört a *fősodorba*, de még mindig nem kapta meg azt az elismerést, amit a minősége alapján megérdemelt volna. A Criterion váltott: nem játékot, hanem kiadót. Az azóta sikeresen csődbe ment Acclaim marketing-izomzata képtelen volt megfelelően támogatni a Burnoutokat – irány a játékipar Godzillája, az Electronic Arts!









Az eredetileg nextgen konzolokra szánt harmadik rész (szerencsékre) két év alatt elkészült, így nem kellett további két évet várnunk arra, hogy ismét Burnoutozhassunk. A júniusi (ronggyá játszott) demo után alig egy hónappal már a kezünkben volt az előzetes verzió. Jött a kísértés: itt van a Burnout 3, itt egy játszható, a végleges játék sok elemét tartalmazó változat. Az online módot nem tudjuk így kipróbálni, tartalmilag is lyukas néhol szegény, bugok is vannak, a kamera helyenként behülyül, a fizika láthatóan nem végleges, csak a PS2 változatról érkezett preview – írjunk gyorsan tesztet belőle? Martinnal két napig tanakodtunk, aztán megszületett a döntés: NEM. Megvárjuk az Xbox inkarnációt, és persze a végleges PS2 verziót (úgy is egyszerre jelenik meg mindkettő). A júliusi béta értékelésével vagy magunkat, vagy a Nyájas Olvasót vágjuk át azon a bizonyos palánkon: behunyom a szemem, nem veszek tudomást a hibákról („úgyis kijavítják"), vagy nekiállok egy be nem fejezett játékot kritizálni – egyik sem járható út.





BELE A KÖZEPÉBE

A Burnout 3-ról nagyon nehéz objektívan, mindenféle személyes felhang nélkül írni, ezért inkább meg sem próbálom. A játék fantasztikus, vakítóan szikrázó arcade-álom, a műfaj csúcsteljesítménye, a jövőbe mutató fény az éjszakában. Féltem a folytatástól: a második résszel emlékezetes heteket töltöttünk együtt, nekem már az is finomra csiszolt gyémántnak tűnt, nem nagyon tudtam elképzelni, hogy EZEN hogy lehet még javítani. A Criterion a harmadik résszel nem csak hogy javított, de négyzetre (köbre?) emelte az élményt, teljesen új utakat nyitva a műfaj további evolúciója előtt.

A játék lelke változatlan: akkor nyersz, ha kockázatot vállalsz. Mi a kockázat? Száguldj a szembejövő sávban, kerülj ütközés közeli helyzetekbe, lavírozz át sértetlenül az előtted formátlan fémgombóccá gyűrődő autók között, driftelj nagyokat – *élj veszélyesen*. A kockázat jutalma a boost. A veszélyes vezetés tölti a boost csíkodat, a boostot benyomva pedig extra sebességre tehetsz szert. Ilyen egyszerű… lenne, ha a harmadik rész nem reformálná meg alaposan a korábban megszokott szisztémát. Az első és második részben csak akkor tudtál boostolni, ha teletöltötted a burnout-csíkot. Ott és akkor jogos és ésszerű volt a dolog, lévén azok az epizódok kizárólag a száguldásról szóltak. A Burnout 3-ban továbbra is fontos a sebesség, de itt a boost már nem csak a gyorsítást szolgálja, hanem fegyverként funkcionál. A harmadik rész ugyanis csatatérré változtatja az utakat: az ellenfeleidet kilökheted a pályáról, belepasszírozhatod a szembejövő forgalomba, nekinyomhatod a falaknak, vagy durván rájuk ijeszthetsz (gyors mozdulattal eléjük vágsz például, az ellenfél besokall, félrerántja a kormányt, kicsúszik, neki a legközelebbi lámpaoszlopnak), szóval bemutatkozik a *Takedown* intézménye. A Takedown új, eddig nem tapasztalt dinamikát kölcsönöz a játéknak, ráadásul nem csak szimpla hozzáadott játékelem, hanem a versenyek integráns, nélkülözhetetlen része. Minél több autót löksz ki, annál nagyobbra nő a boost-csíkod maximális mérete. A négyszeresére nyújtott, lángoló matériával telt boost csík pedig tényleg fegyver, a tömegpusztító fajtából. A megfelelő pillanatban felgyorsítva, könyörtelen acél-kalapácsként csapsz le az előtted haladóra, porrá zúzva az előnyét, és haladsz tovább, megállíthatatlanul. A csurig töltött boost-medence maga az élet, pár másodpercig Istennek érezheted magad.

Az ilyen érzés persze mindig csalóka. A Burnout 3-ban egy pillanatig sem érezheted biztonságban magad – és pont ez a szép benne. Az ellenfeleid le tudják rabolni a boost-csíkodat – elég, ha hátulról vagy oldalról neked csapódnak, vagy nekinyomnak a korlátnak anélkül, hogy te elszállnál, mint a győzelmi zászló (a dolog persze fordítva is működik). A boosttól (és a vezető pozíciótól) leggyorsabban egy látványos karambol által lehet megszabadulni. Nekicsattansz egy előtted bénázó vasárnapi mazsolának, vagy egy szembejövő teherautónak, és kész a baj, oda a gondosan kiépített boost, a többiek elhúznak melletted, kezdhetnéd elölről az egészet. Nem véletlenül használtam feltételes módot: a Burnout 3-ban a karambol ugyan még mindig hátráltató tényező, de ezúttal örömöt tudunk keverni az ürömbe. Az öröm hívójele: Crash Aftertouch. Az ütközés után a megfelelő gombot (L1 – PS2 / A – Xbox) lenyomva Impact Time-ba kerülsz, azaz belassíthatod az akciót. Ez egyrészt átkozott látványos (később még dicsérem egy kicsit), másrészt pedig az analóg karral irányítani tudod az autóroncs útját. Jobbról húzna el melletted a kis ravasz? Célozd be a ronccsal, pördülj neki és bummm! Kiütötted, crash aftertouch, a boost csíkod ismét a régi fényében tündököl. Remek ötlet, remek megvalósítás!











NYOLCVAN(EZER) KARAMBOL A FÖLD KÖRÜL

A Burnout 3 versenyeinek gerincét a Burnout World Tour képezi. Ez egy 173 viadalból álló karriermód, ami tulajdonképpen az összes, a játékban felelhető játékmódot egyesíti magában, három kontinens különböző (kitalált, de a valós szcenáriókból vastagon táplálkozó) versenypályáin zavarva át a játékost. A legegyszerűbb játékmód a Race: szimpla verseny, a célba érés sorrendje a fontos. Nem kell elsőnek lenned: a B3 érmeket osztogat (gold / silver / bronze), a harmadik helyre befutva is kapsz újabb pályákat – csak éppen a bonuszokhoz nem jutsz hozzá. Ez az összes többi móduszra is vonatkozik: a Road Rage-ben adott számú, előtted folyamatosan „termelődő" ellenfelet kell kilöknöd, a Burning Lap időviadal (méghozzá jó durva, az első részt idéző kegyetlen időkorlátokkal), a Face Off egy-az-egy elleni verseny (a jutalom az ellenfeled kocsija lesz), az Eliminator öt körön át tartó gyorsasági verseny (minden kör végén kiesik az utolsó), a GP egyfajta mini-bajnokság, a különféle autó-osztályokhoz kapcsolva, a Crash Mode pedig … nos, ez













a jó öreg karambolozósdi, ahol a minél nagyobb kár okozása lesz a célod. A Crash Mode megér egy külön misét, mert igen sok remek újítást sikerült belepréselniük Criterionéknak. **Fel lehet robbantani az autót, emberek!** Elindulsz, felszeded a kocsit begyorsító boost-ikont, belezúzol a forgalomba, mindenki szétszáll, meghatározott számú karambol után megkapod a Crashbreakert – robbbaaantsss! A kocsi tűzgolyóvá lényegül át, a robbanás lökéshulláma felemeli a roncsot (nem csak a tiédet :-), és ismét a kezedbe kapod az irányítást, az aftertouchoz hasonlóan meghatározhatod, hogy merre zuhansz. Ez azért fontos, mert így több kárt tudsz okozni, vagy – ideális esetben – be tudod gyűjteni a harmadik részben debütáló bonusz ikonokat. Összeszedhetsz plusz pénzt, de legjobbak a szorzók (értelemszerűen a végső kárértéket sokszorozzák), és az instant crash-breaker, azaz az újbóli robbantás. Csinos kombókat tudsz összefűzni: boost, ütközés, bele egy benzinszállítóba, a robbanás átrepít a másik sávba, tömegkarambol, crashbreaker, a roncsot átnavigálod a kereszteződés túlsó oldalára, összeszeded a négyszeres szorzót (vagy belefutsz a pontszámot felező heartbreakerbe), belecsúszol egy újabb crashbreakerbe, megcélzod az aranyszínű pénz ikont, közben körülötted elszabadul pokol, autók röpködnek a levegőben, szikraeső hullik az aszfaltra… gyönyörű!

A Burnout 3 okos játék. Választható nehézségi fokozat nincs, a játék az újabb autóosztályok, és az új pályák sorozatos megnyitásával nehezedik. Autókból van bőven (öt, fokozatosan durvuló végsebességű osztály, egy speciális, és egy – direkt a crash módra kihegyezett – heavy weight kategória), nem számoltam össze őket, de garantálom, hogy mindenki meg lesz elégedve az arzenállal. A megnyitásukhoz persze eredményeket kell elérni, a Burnout 3 szerencsére ilyen szempontból abszolút barátságos, bőségesen osztogatja a bonuszokat. Ajándék (értsd: pálya vagy autó) jár a megnyert / teljesített versenyekért, a stílusos vezetéssel összekaparható burnout-pontokért, a megfelelő mennyiségű takedownért, a kiugróan magas / kellő mennyiségben felhalmozott crash-pontszámért – egyszóval szinte mindenért, ami a játékban csak megszerezhető.

Az ellenfeleid sem hülyék. Ott használják a boostot, ahol kell, keményen beléd csúsznak, megpróbálnak kiütni, ha egyszer már leszedted őket, bosszút állnak (ilyenkor TÉNYLEG ott lihegnek a nyakadban). A játék vége felé, a csúcssebességű autóknál keményen eldurvul a helyzet, ilyenkor muszáj bedobni egy-két takedownt szinte azonnal, mert különben nagyon ügyesnek, vagy nagyon szerencsének kell lenned, hogy elsőként érj célba.

Apropó, ügyesség & szerencse. A Burnout 3 ízig-vérig arcade autóverseny, SEMMI köze nincs a valósághoz. Nem használ licencelt járgányokat (nincs a világon az a gyártó, aki ÍGY szeretné viszontlátni az autóját – szétzúzva, kibelezve, alvázig roncsolva), a vezetési modellt az őrült száguldás támasztotta igényekhez igazították – ne tessék realizmust keresni, az most szabadságon van, és reményeim szerint a széria következő felvonásaiban is ott marad, örökre. Az ellenél AI-je jó, de nyilvánvalóan a jól bevált „rubber band" (gumiszalag) metódust használja, azaz a mezőnytől nem lehet NAGYON elhúzni (és vica versa), a játék „csal", de okkal-joggal: a szétszabdalt mezőny megölné a Burnout 3 lényegét. Itt ugyanis még abszolút vesztett helyzetből is lehet nyerni, nem számít, hogy utolsó vagy a végső kör felénél: vállalj be mindent, vezess úgy, mint egy megszállott, legyél ügyes, és imádkozz, hogy ne kapj telibe a kanyarban senkit – a Burnout 3 nem a jéghideg taktikával vezető profik játéka, hanem az őrülteké.

INSTANT KLASSZIKUS

A helyzet az, hogy mély és szenvedélyes szerelembe estem a Burnout 3-al. Szeretem, mert csodaszép. A Criterion a maximumot facsarta ki a saját maga által fejlesztett technológiából, a pályák dögösen néznek ki (az ázsiai helyszínek nagyvárosi szekciója valami eszméletlen), jól össze vannak rakva, látszik, hogy sokat foglalkoztak velük. Az autók rengeteget fejlődtek az előző rész óta, egy erős kategóriával részletesebben vannak kidolgozva, mint a második epizódban. Az effektek pedig… Tessék megnézni egy karambolt: nagyköltségvetésű hollywoodi akciófilmeket sárba tipró *látványorgia*, óda a pusztításhoz, fém még soha nem csókolt fémet ilyen látványosan videojátékban. Szeretem, mert adrenalinnal mossa át az ereimet. Soha, egyetlen játékban sem tapasztaltam még ilyen sebességérzetet, a Burnout 3 száguld, magába szippant, a világ szétfolyik a szemed előtt, egy pillanatra sem akad meg. *Vizuális drog ez, kérem szépen, a legkeményebb fajtából.* A Burnout 3-at nem lehet csak úgy abbahagyni, fokozatosan hajt előre, délután négykor ültél le játszani egy órácskára, aztán azon veszed észre magad, hogy hajnali kettő van, a szemed ég, több órája nem pislogtál, a barátnőd ötödször vánszorog ki a hálószobából, hogy legyél szíves nem üvöltözni, mert ő éjszaka aludni szeretne – te pedig hülyén mosolyogsz, és közlöd, hogy már csak háromszázezer hiányzik a kamionig, az előző versenyt *majdnem* megnyerted, csak még egy próbálkozás, aztán tényleg… szóval értitek, ragályos, addiktív szórakozás.

Szeretem, mert kitűnően lehet vele többen is szórakozni. A Party Crash (max. nyolcszereplős karambol-pontverseny) isteni, osztott képernyőn hatalmasakat lehet nyomulni, az online multiplayer móduszok pedig kitűnő okot szolgáltatnak egy PS2 broadband adapter vagy egy Xbox-Live csomag beszerzésére. Az összes játékmód játszható online is, plusz kapunk néhány netspecifikus játékmódot (ilyen például a csapatban nyomható Road Rage – az egyik csapat az üldöző, a másik az üldözött). A játék online is tartani tudja az őrületes sebességet, az akció folyamatos, szóval nincs vele semmi probléma (az első hetekben rendetlenkedtek az EA szerverei, a gondokat mostanra orvosolták).







Tökéletes játék? Fenéket, olyan szerintem nem létezik, a Burnout 3 sem az. Legnagyobb sajnálatomra eltűntek a visszajátszások (csak a crash módban maradt meg), pedig nagyon szeretném még egyszer végignézni, hogy milyen kis ügyes voltam. A játék viszonylag sokat töltöget (Xbox-on kevesebbet), de annyira nem vészes a dolog, csak picit zavaró (leginkább azért, mert fel vagy spannolva, versenyezni akarsz már, nem a „loading" képernyőt bámulni). A hangok nagyon ott vannak (különösen a karamboloknál – tessék beszerezni egy surround erősítőt, a Burnout 3 így az igazi!), a zenék megítélése viszont már erősen ízlésfüggő. Az EA természetesen hozta magával az utóbbi időkben megszokott licencelt soundtracket, meg (az SSX 3 mintájára) az akciót kommentáló DJ-t. Utóbbi úriembert tanácsos gyorsan lelőni (a menüben kikapcsolható), mert – már bocsánat a kifejezésért – egy idegesítő kis balf@sz, két percnél tovább nem lehet kibírni, amit művel. A zenék javarészt a kiddie-punk és college-rock szcéna friss terméséből kerülnek ki, sokan lázadoznak ellene – nekem nem volt különösebb bajom velük, egész tűrhetőek, meg különben is, van ott egy Ramones nóta, tessék arra koncentrálni… :-) Ha az új Yellowcard sláger szerepeltetése az ára annak, hogy a Burnout 3-ból népszerű játék váljék, ám legyen, nem ez a lényeg. Az Xbox tábor némileg jobban járt, fel lehet nyomni custom soundtracket, meg a grafika is szebb egy sóhajnyival (a különbség nem jelentős).

Most következik, ami még nem volt: a Burnout 3 megkapja kritikusi munkásságom első tíz pontját. Elővehetném a vastagabban fogó ceruzámat, és lehetnék hidegen, logikusan objektív. A hang / zene csak jót fog kapni az értékelőben, meg ott vannak a fentebb felsorolt negatívumok, vagyis ez elvileg nem tíz pont, hanem csak kilencfél, sőt, inkább kilenc. Kiutalnám én azt a kilenc pontot a Burnout 3-nak, felebarátaim, ki bizony, mi az nekem. Csak ne lenne olyan szívbemarkolóan gyönyörű. Ne lenne olyan fájdalmasan zseniális…

Liquid

MARTIN BELESZÓL!

Hogy a játék milyen, az itt áll fent… de a tökéletes cikket olvasva eszembe jutott valami. Azt mondta pár nappal ezelőtt Liquid az 576 online-on – a „Ki írja majd az MGS3 tesztet?" olvasói kérésre válaszolva –, hogy tulajdonképpen mindegy, Liquid vagy Martin követi-e majd el; tökéletesen egyezik a véleményünk és mindig ugyanolyan érzések rohannak meg minket a nekünk tetsző játékokkal kapcsolatban. Olvassátok el az OutRun 2 tesztet és ezt is. :) Én ugyanezt írtam volna a B3-ról… és szerintem Liquid meg az O2-ről…

BURNOUT 3: TAKEDOWN

EA / CRITERION

PS2, XBOX

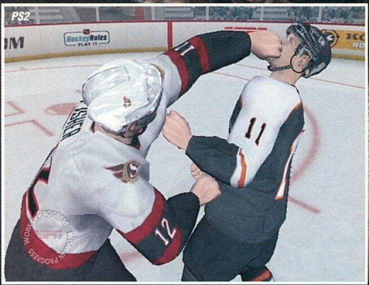
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

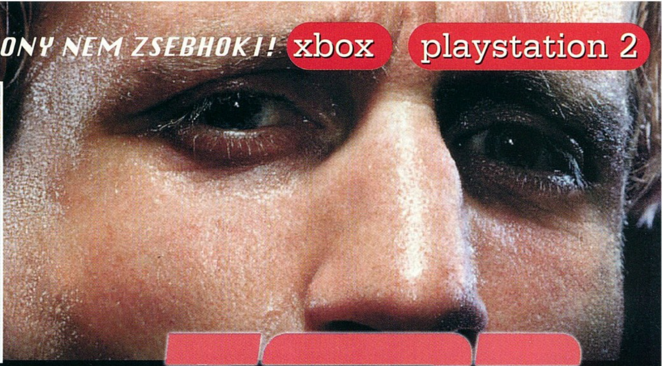
PS2	1-16 Játékos memóriakártya 8mb (80KB) analóg irányító (dual shock), dpl II, 16:9, online
XBOX	1-8 Játékos 11 blokk, dd 5.1, 16:9, xbox live

✔ az arcade autóversenyek királya, instant klasszikus
× nincs visszajátszás, ízlésfüggő zenei anyag

XBOX PS2

10 pont





ESPN NHL HOCKEY

Nincsen nekem semmi bajom az Electronic Arts-szal, hiszen ha nem is mindig kimagasló, de szinte mindig igényes szoftvereket ad ki. Azt viszont nem szeretem, ha az erőszakos reklámkampányával sok hasonló stílus esetében gyakran esélyt sem ad egyenrangú, vagy akár még nívósabb stuffoknak. Azt meg egyenesen rühellem, ha néhány – egyébként nagyon jóra sikerült – termékéből agyonhype-olt „divatjátékot" csinál. Jó példa erre az SSX 3, vagy a NFS: Underground. Az akkor már hónapok óta megjelent Burnout 2 sokak szerint jobb, de legalábbis egyenrangú játék volt, mégsem vették meg annyian. Az Undergroundot azonban szinte mindenki

ismeri, vajon miért?! Ezt csak azért írom, mert a *Sega*-s **ESPN NHL 2K5** információm szerint ebben az évben is (sokkal) jobban sikerült, mint az EA Sports terméke, de sajnos nem hiszem, hogy ez az eladási listákon is meg fog majd látszódni.

LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

Hihetetlenül részletes játékkal van dolgunk, éppen ezért nem is fogom tudni részletezni az összes játékmódot, és a sok-sok almenüt. A Quick game-ben értelemszerűen gyorsmeccseket játszhatunk. A Party mode kifejezetten multiplayerre lett kiélezve, de játszhatunk egyedül is.

Sokféle bajnokságot, gyorsmeccset választhatunk, és állíthatunk be tetszőlegesen. Ezen kívül rengeteg aljáték közül válogathatunk, ilyenkor csak négyen vagyunk a pályán.

A Game modes-ban már komolyabb meccsek és bajnokságok találhatóak. Játszhatunk barátságos meccset, szezonokat és mindenféle egyéb bajnokságot, de kreálhatunk saját álomcsapatot is. Itt is vannak kisebb aljátékok, mint például a kapura lövés. A Rosters-ben tetszőlegesen válogathatunk a rengeteg licencelt játékos közül, és rakosgathatjuk kedvünk szerint a kiválasztott csapat valamelyikébe. Megváltoztathatjuk a csapatok stratégiáját, vagy csinálhatunk saját játékosokat is. A Skybox egy afféle pihenőszoba. (Mondjuk szobának elég hatalmas.) Itt nézhetjük meg az eddigi rekordjainkat, trófeáinkat, és egyéb begyűjtött kis tárgyainkat. Aztán van itt egy kis játéksarok, ahol van egy virtuális zenedoboz, egy kvízjáték (természetesen hokival kapcsolatos), és két kipróbálható játékgép is. Ezek közül is inkább az Air Hockey az igazán figyelemre méltó, amit hazánk játéktermeiben inkább „taifun"-ként emlegetnek. Nem olyan rossz joypadon játszani, de a valóságban azért jobb.

Az Xbox Live / Online menü önmagáért beszél. Itt összesen 10-en mérhetik össze erejüket, de azért offline is van lehetőség 4 játékosra. Végül maradt az About Game, ahol a kiadóról és a fejlesztőkről kapunk infókat, plusz megtekinthetünk egy kis ESPN videó-összeállítást. Ja, és ki ne hagyjam a legfontosabbat! Ugyanitt egy részletes és lényegre törő videó-sorozat keretében hosszasan magyarázzák a játék irányítását, amit azért nem is olyan könnyű elsajátítani.

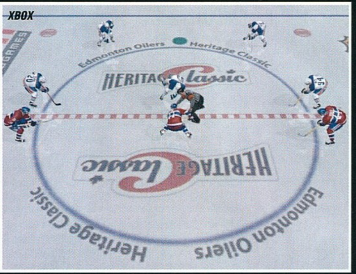
MARTIN BELESZÓL!

Nocsak, döntik az Electronic Arts trónját? :) 9.5 pont? Tessék mostantól sokat hokizni, itt egy jó játék hozzá!

Persze vannak egyszerűbb alapmozdulatok, mint a passzolás A-val (X), a lövés X-szel (Négyzet), vagy a gyorsulás jobb ravasszal (R1). Kezdetben ezekkel is el van az ember, de egyébként rendkívül összetett és részletes az irányítás. És ha valaki már hetek óta gyakorolja, akkor eszméletlen dolgokra képes. Vannak itt duplapasszok, cselezések, lökdösődések, blokkok stb. És gyakran sor kerül komolyabb bunyókra is. Szóval van vagy 100 féle mozdulat. Most persze csak a hasamra ütöttem, de valahogy így képzeljétek el. A játék közben van lehetőség a stratégia megváltoztatására is. Ez utóbbit nagyon jól oldották meg, hiszen ezt bármikor, akár egy akció közben is megtehetjük. Egyébként is az összes létező szabályt vagy beállítást úgy változtathatjátok, ahogyan csak akarjátok.

Azt külön megjegyezném, hogy csak és kizárólag a hosszú tanulási idő miatt nem adtam kiválót a játszhatóságra, mert a játék egyébként könnyedén irányítható és logikus. Viszont éppen ezért nem is ajánlanám, hogy ha valaki már megtanulta egy konkurens kiadónak a gombkiosztását, akkor egy másik játékkal próbálkozzon.







MEGJELENÍTÉS

A grafika mindkét gépen lenyűgöző. Különbségek ugyan vannak, de ezek elhanyagolhatóak.

Az X-es kicsit élethűbb. Ez a hatékonyabb élsimításnak, és a természetesebb színeknek köszönhető. (Csak tudnám miért állítják egyes „szakértők", hogy az Xboxnak PC-s grafikája van?) A jég szebb, élethűbb és jobban tükröződik. A játékosok is kidolgozottabbak egy fokkal, de ez csak közelebbről látszik. Ja, és PS2-n csak egy árnyékuk van, X-en pedig 3-4. A grafikai frissítés is egyenletesebb egy picit, mint PS2-n, ahol ráadásul néha-néha be is szaggat a játék. Ez utóbbi persze csak nagyon ritkán fordul elő. Mindez persze abszolút nem feltűnő, és én is csak akkor vettem észre, amikor a két RGB-s csatorna között váltogatva hasonlítottam össze őket. Ami viszont már szembetűnő, az a közönség. Xbox-on minden néző 3D-s. Játék közben, amikor nem rajtuk van a hangsúly, nem annyira kidolgozottak. De amikor kifejezetten a nézőket mutatja a kamera, akkor egyes esetekben majdnem olyan élethűek, mint a játékosok. Kezdéseknél püfölik pl. az ablakot. A góloknál mindannyian felpattannak. Vagy előfordult, hogy az egyik szünetben egy korcsolyás leányzó jött be valami lámpással, máskor pedig egy lapáttal söpört be valamit a kapuba. De néha láttam vikingkalapos szurkolót is popcornnal a kezében, meg egy lelkes rajongót, aki ujjongott, hogy látja magát a kivetítőn. Egyébként a nézők általában a kedvenc csapatuk mezét viselik, és gyakran falatoznak hamburgert, pizzát, vagy mint említettem, pattogatott kukoricát.

PS2-ön azonban közönség helyett csupán néhány pixelből összerakott csúnya sprite-okat találunk. Éppen ezért ott nem is nagyon erőltették a mutogatásukat. Az X-en viszont szinte minden nagyobb eseménynél láthatjuk őket. Ettől függetlenül PS2-őn is gyönyörű és pengeéles a látvány. A játékosok nagyon kidolgozottak, főleg közelről. Az egész játéknak nagyon élethű szaga van.

Igaz, néhány hangulati elemet (mint például az öltözőt a padokkal, szekrényekkel és a szemétkosárral, vagy mint említettem, a közönség reakcióit) csak X-en találunk meg. PS2-n ezek egyszerűen ki lettek vágva, de ezért senkinek ne fájjon a feje, mert maga a játék bőven kárpótol mindenért. A hangok mindkét gépen tökéletesek, a főmenü zenéjétől pedig rögtön megjött a kedvem egy kis hokibajnokságra. Még annyit említenék, hogy a PS2-es verzió kicsit többet tölt.

Azon kívül az X-es korongon található egy olyan baró kis hangteszt, amely még a THX-es Star Wars lemezeket is lepipálja. Az 5.1-es kiépítésű hangfalak között mozgathatunk a képernyőn egy tetszőleges hangzású korongot. Nagyon durva. Egyébként sima sztereóban is kipróbálható…

KINEK TUDNÁM AJÁNLANI?

Tekintettel arra, hogy a hoki, mint sportág hazánkban nem igazán sztársport, az átlagembernek, aki simán csak egy sportjátékra vágyik, elsőre nagyon idegen lenne. Nekik sokkal jobb választás lesz egy foci, vagy esetleg egy teniszprogram. Ha valaki már rendelkezik egy másik hokiprogrammal, annak se nagyon ajánlanám, hiszen akkor az egész összetett irányítást újra el kell sajátítania. Csak azok próbálkozzanak, akik már régóta, vagy egyáltalán nem vettek hokis stuffot, de most kifejezetten ez a sportág érdekli őket. Ők kétségkívül a jelenlegi piac legjobb és legtartalmasabb NHL játékát tudhatják majd magukénak, bizonyítva ezzel, hogy bár az Electronic Arts szinte mindenütt jelen van, azért más alternatívákat is érdemes megtekinteni.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

ESPN NHL HOCKEY

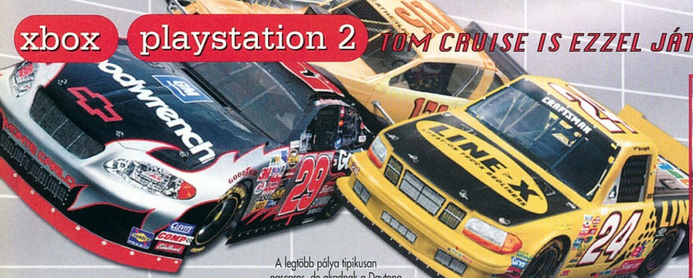
SEGA

PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló
PS2	1-4 Játékos, dpl II, online 1-10, multi tap memóriakártya 8mb (2421KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos, headset xbox live 1-10, dd 5.1

✔ a legjobb nhl játék, tartalmas!
× érdekel egyáltalán a hoki ?

XBOX PS2
9.5 pont





Könnyen jött, könnyen ment. Hosszas huzavona után végül kénytelen voltam eladni szegény kocsimat – de legalább lett végre pénzem megjavíttatni az erősítőmet, amibe még nyáron jól belerúgtam az okos kis fejecskémmel. **(Te a fejeddel rugdalózol?? Martin :)** Részben egyetértek a Martinnal, miszerint a mai játékokhoz még nem érdemes külön hangrendszert vásárolni, de az is igaz, hogy ennek a hiányában majdnem olyan elvonási tüneteim voltak, mint amikor kölcsönadtam az X-et. Kihasználva a ritka pénztöbbletet, vettem egy Gamecube-ot is eredeti RGB kábellel, nagykapacitású memóriakártyával, és öt játékkal. Ez így majdnem egy 100-as volt. **(Jó drágán vetted... Martin)** Sokan hülyének is néznek, amiért ennyire komolyan veszem ezt a konzolosdit, de még mindig olcsóbb hobbi, mint a házimozi (vagy a testépítés). A második Xbox-omat részben a system link miatt vettem, részben pedig, hogy a párom bármikor tudjon vele játszani. A PS2 meg tesztelői pályafutásom kezdetének előfeltétele volt, de az X után nem voltam elájulva a gép erejétől, viszont végre jókat RPG-zhetek. (Már csak a PC-met kéne feltuningolni az RTS-ekhez.) A GC pedig lehet, hogy önmagában rossz befektetés, de második gépnek marha jó. Van rajta legalább egy tucat exkluzív anyag, amiért én egyenesen ölni is tudnék, és legnagyobb örömömre szinte mindegyik PAL-os stuff 60 Hz-es, és DPL II-es. Grafikailag is teljesen rendben van, csak ne lenne ilyen fránya kicsi. Miután kétszer is le lett rántva (szerencsére csak 10-20 cm magasról, és puhára esett), néhány bevert szöggel kellett stabilizálnom a polcon. Játszani viszont nem nagyon volt időm, mivel a Cabela-ra is több, mint egy hetet szántam, és még jó pár konzolos munkám volt hátra, köztük a **Nascar 2005 – Chase For The Cup**. Az utóbbi hetem pedig egyébként is borzasztóan zsúfolt és fárasztó volt. Zsibbadó fejjel jegyzeteltem végig az előadásokat, meg a gyakorlatokat, és rengeteg helyre kellett rohangálnom. Ehhez még hozzájön, hogy a héten háromszor pakoltuk össze és cipeltük át mindkét X-emet egy kis hajnalig tartó system linkes buli erejéig. Péntek késő délután végül zombifejjel érkeztem haza az egyetemről. A regenerálódásra szükségem volt egy kis nemi életre, forró fürdőre, bőséges kajára, és 10 óra szunyára.

TARTALOM

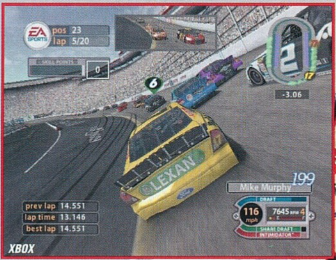
Minden egy szokványos kellemes estén kezdődött, amikor is nyugodtan autókázgattam a szakadt kis Dodge Viperemmel az Oktogonon. Az egyik pirosnál egy másik Viper tulaj állt meg mellettem, aki legnagyobb meglepetésemre a tavalyi év Nascar győztese, Ryan Newman volt. Jó fej a tag! Rávett egy kis streetracingre, majd nekem adta egy évre a versenykocsiját, hogy megkezdhessem Nascar karrieremet…

Leírni is nehéz, hogy mennyi lehetőség vár ránk a 2005-ös programban. Megpróbálok mindent felsorolni, de még 3 nap után is csak kapkodtam a fejemet. Először is kreáljunk egy versenyzőt, és válasszuk ki a játék nehézségi szintjét, amit egy külön Custom módban egyénileg is beállíthatunk. Cool! A játékban 4 különböző kategóriájú szériakocsit választhatunk. A Featherlite-tal kezdünk, amely leginkább egy lapos és hosszúkás traktorra emlékeztet. A Craftsman ugyanez, csak truckban. Az NNS már úgy néz ki, mint az általunk ismert Nextel, de még gyengébb nála. Vannak utcai kocsik is (Production Cars), de ezek között is akadnak nagyon komolyak. Egy naptár mutatja, hogy melyik nap milyen versenyünk lesz. Ha kezdetben nem is, de később fontos lesz a Qualify is.

A legtöbb pálya tipikusan nascaros, de akadnak a Daytona USA-hez hasonló „kacskaringósak" is. Játék közben érdemes kitenni az ideális ívet, és a szokásos irányításon kívül van még két fontos gomb. Ha valamelyik versenyző mögé kerülünk, két csíkunk kezd el növekedni: Intimidator és Share Draft. Ha az előbbit aktiváljuk, „megfélemlítjük" az ellenfelet, és könnyedén kilökhetjük az útból. Az utóbbi a nehezebb. Ha a Share Draftet aktiváljuk, a másik versenyző kocsija és a miénk között megoszlik a légellenállás, és gyorsabban mehetünk, mint a többiek. Az előbbi módszerrel a villain (gazember) pontjaink, az utóbbival a hero (hős) pontjaink növekednek. Egy mérleg méri, hogy melyik típushoz állunk közelebb. Ha valamelyikhez közeledünk, akkor több rajongói pontot kapunk, hiszen az emberek szeretik a rosszfiúkat és a hősöket, de a szürke, „semmilyen" figurákat nem igazán.

Nagyon jól játszható a program. Nem kell annyira a kocsira figyelni, mint az Indycarban, inkább a versenyzés a lényeg. Egy Skill Points mérő külön gyűjti ügyességi pontjainkat verseny közben, persze a vezetői képességeink alapján. Előfordulnak csúnya karambolok is, de az egyszerűbb lökdösődések rendszeresek. A versenyek után sokan felajánlják a saját kocsijukat, a Skill Points-okkal pedig új szponzorokat, kocsikat, versenyzőket, és pályákat nyithatunk meg. Persze vannak gyorsversenyek, egyénileg beállítható bajnokságok, meg saját garázsunk a kocsik gyűjtésére és átfestésére. Ezenkívül vannak külön játékmódjaink is, ahol csak konkrét küldetéseket kell végrehajtanunk, és egy Chase for the Cup mód, ahol a szezon utolsó 10 versenyén vehetünk részt.





VERZIÓK KÖZÖTTI KÜLÖNBSÉGEK

A multiteszteket mindig RGB kábelekkel, és egy aktív RGB kompatibilis Scart elosztóval szoktam tesztelni. Teljesen objektíven, gombnyomással váltogatva tudom összehasonlítani a tesztalanyokat egymással. Elmondhatom, hogy eddig még nem láttam két olyan verziót (PS2/Xbox/GC) amely valóban pixelre megegyezett volna. Mindegyik konzolnak más, jellegzetes grafikai stílusa van, és szerintem többek között ezért is van, hogy sok mindenkinek csak a saját konzolja tetszik – de ha belegondoltok, ez eléggé nagy hülyeség.

A PS2 tulajoknak nem lesz nehéz a választás. Sokkal szebb lett, mint az Indycar 2005, és ez is kellően gyors. Az X-es verzió megjelenésre szebb, és élethűbb mint a PS2-es, de nem sokkal.

Az élsimítás hiánya a PS2-esen most nem olyan zavaró, és ez esetben (a máskor zavaró) színesebb megjelenítés is inkább kedvező. Azonkívül az X-es verzió egy hangyányit lassabb, mint a PS2-es. Az X-es Indycar pedig sokkal gyorsabb és élesebb, de a Nascar 2005 viszont részletesebben lett megrajzolva. Még annyit, hogy az X-es grafikai frissítése megint jobb lett. Egyébként semmi okunk panaszra. Az égbolt nagyon szép, naplementekor egyenesen gyönyörű. A látványt hatalmas, gyakran igencsak csillogó-villogó stadionok, lelátók, és különféle pályaobjektumok tarkítják. És ne felejtsük el azt se, hogy mindkét gépen egyszerre akár 43(!) kocsi is száguldhat a pályán.

PS2-őn szerintem stílusán belül szebbet nem igen fogtok találni, úgyhogy megérdemli a kiváló értékelést, még ha tisztában is vagyok vele, hogy a GT4 megjelenítésben mérföldekre lesz tőle. Persze az is igaz, hogy ott csak 6 autó van a pályán…

Az X-es, még ha szebb is, mint a PS2-es, a gép teljesítményeihez képest grafikailag gyengébben teljesít, pedig ez eléggé fontos hangulati elem. Az Indycarhoz hasonló nagy sebességnél is éles grafikával kéne rendelkeznie, és a TOCA 2-ben választható Stockcar versenyekre kéne hasonlítania megjelenítésben (bár ez utóbbi csigalassú).

Mindkét gépen jól érvényesül a térhangzás, bár az X-es a digitális hangnak köszönhetően tisztább és erőteljesebb. Az viszont zavart, hogy nem szólhat egyszerre a zene, és az edzőm kommentárja. A GC verziót nem tudta nekem megszerezni a Martin, de úgy tudom, hogy vizuálisan az X-esre hasonlít jobban, és az is támogatja a 16/9-et, DPL II-őt, 480p-t (NTSC), csak az online játék hiányzik.

VÉGSZÓ

Hihetetlenül tartalmas program. Legalább 2-3 hét, de inkább egy hónap kell hozzá, hogy teljesen kipörgessük. Tetszett, hogy nem rögtön a legbikább kocsikkal kezdünk, hanem folyamatosan haladhatunk előre a sztoriban. Rengeteg játékmód közül válogathatunk, menedzselhetünk saját csapatokat is, és rengeteg egyéb küldetést hajthatunk végre, hogy minél több extra finomságot gyűjtsünk. Sok-sok meglepetésben és hangulatelemben lehet részünk, pl. hogy a kezdőképernyő betöltése előtt a licencelt versenyzők egyenként köszönnek. A versenyek közben végig mobilon informálnak minket. Egy-két „kilökött" versenyző a verseny végén odajön balhézni. Vagy említhetném az autogramosztogatást is, amit frankón nekünk kell gyors gombnyomkodással végrehajtani. A versenyzők nagyon élethűen vezetnek. Gyakran pofátlanul lökdösődnek, vagy elénk vágnak.

Ez kérem szépen minden Nascar rajongó Gran Turismo-ja! De az átlagemberrel nem feltétlenül fogja megszerettetni ezt a technikai sportot. Akkor már inkább alkalmasabb erre a (Sega) Daytona USA. Másfél éve ígértek is egy multiplatform verziót, de úgy látszik a süllyesztőben végezte a Shenmue 3-mal együtt.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Bombasztikus game! Én a teherkocsikkal imádok repeszteni, és természetesen nagyon szemétláda, erőszakos versenyző vagyok… :) De félre a tréfát: azt hiszem, aki el tud szakadni kicsit a Gran Turismo-tól, meg a Rallisport 2-től, az bátran menjen vele pár kört. Ebben a játékban nagyon sok van, és a belő értékek mellé igen tetszetős külsőt is mellékelt az Electronic Arts…

NASCAR 2005: CHASE FOR THE CUP

EA SPORTS

PS2, XBOX, GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2 – 1-2 Játékos, dpl II memóriakártya 8mb (292KB), online 1-4, 16:9 analóg irányító (dual shock)

✔ remek karriermód, nagyon tartalmas, élethű
✕ nem lehet hátranézni, sokat tölt

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

XBOX – 1-2 Játékos dd 5.1, xbox live 1-4, 16:9

✔ remek karriermód, nagyon tartalmas, élethű
✕ nem lehet hátranézni, egy picit lehetne szebb és gyorsabb

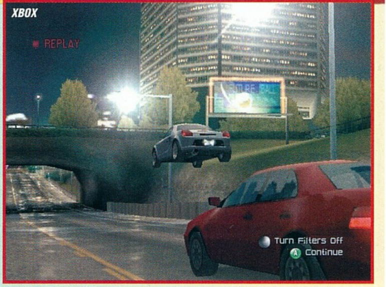
XBOX	PS2
8.5 pont	9 pont

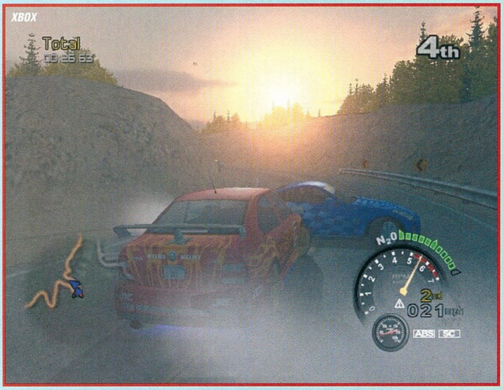


SRS – STREET RACING SYNDICATE

A kétes minőségű *Halálos iramban* c. film nagy hatással volt a videojátékok életére. Legalábbis erre lehet következtetni abból, ahogy sorra jönnek ki az említett mozin alapuló programok. Legelső komoly alkotásként talán az NFSU-t lehetne említeni. Nem volt ugyan az sem olyan tökéletes, mint ahogyan azt sokan szeretnék beállítani, de tény, hogy jóval többet nyújtott, mint egy szimpla kis autókázás. A szinte megszámlálhatatlan lehetőség a tuningok terén, a valóban városinak tűnő forgalom, amit az utcákon tapasztalhattunk, elsősorban pedig a gyorsulási rész, ami még engem is teljesen levett a lábamról. Valószínűleg ezek voltak a legfontosabb pozitívumai. Ezek miatt hunytunk szemet a kevés helyszín, vagy a borzalmas képfrissítés felett… hogy csak a legnagyobb negatívumokat is megemlítsem.

Azonban mindez nem számít. A közember számára ugyanis ez a program jelenti mindazt, amit manapság elvárunk egy hasonló, illegális (vagy nem is annyira illegális) gyorsulási versenyeket tartalmazó korongtól. Emiatt furcsa is volt számomra, hogy egy majdnem ismeretlen név beszáll a szoftverek versenyébe az **SRS** kiadásával. Nekem legalábbis nem mond semmit az *Eutechnyx* csapata, akik a teszt alanyát elkövették. **(Pedig volt már játékuk: Big Mutha Truckers, 007 Racing. A kiadással meg a Namco foglakozik, Gabikám... Martin)** Mikor megkaptam a két lemezt és hazavánszorogtam velük, tettem egy gyors próbát… az eredmény az volt, hogy egy-két gyors kör után ki is vettem szépen a gépekből, majd félretettem őket… mondván, ez egy elég szimpla NFSU koppintás. Jó lesz majd későbbre, ha a nagyobb neveken már túl vagyok. Azután egy hét múlva újra kezembe akadtak, miközben arra gondoltam, ideje lenne már végre komolyabban belelesni ebbe az utcai versenyzésbe. Az ötlet jónak bizonyult. Már csak azért is, mert a végén az kerekedett ki az egészből, hogy két-három napig csak az SRS pörgött a Sony és a Microsoft masinájában.



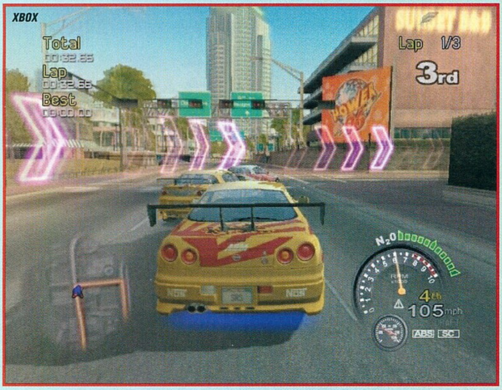


MIAMI, PHILADELPHIA, LOS ANGELES

Először az Arcade módnak estem neki, amin belül van hagyományos gyors verseny, ellenőrző pontos, idő elleni, vagy az Iron Man névvel ellátott móka, ami annyit tesz, hogy folyamatosan kapod a különböző városrészeket, amiken meg kell felelni. Kicsit hasonló, mint a verekedős cuccoknál jól ismert Survival. Nagy általánosságban mindenhol választhatunk járgányt, váltót, valamint a bekezdés elején látható három város valamelyikét és annak szakaszait. A kezdetekkor – mint azt már említettem – ez az egész nem nagyon nyűgözött le. Grafikailag olyasmit láttam, mint az NFSU esetében. Éjszaka, esőtől csillogó aszfalt, némi polgári forgalom, satöbbi. Csúcskategóriás járművek, slágeres zenék, a futamokat indító és a menük alatt is látható cicababák. Gondolom ez mind ismerős lehet már másnak is. Nem volt rossz, de semmi különlegeset nem nyújtott, ami miatt késztetést éreztem volna a további megmérettetésekhez. Jegeltem a dolgot…

UTCAI MÓD

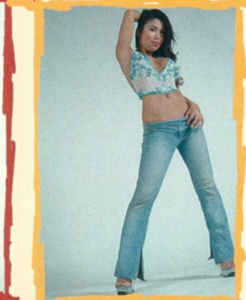
Nyahhh… ez már jobban megtetszett. Mondhatni: *magával ragadott.* Egy kezdő filmecskében életünk nagy lehetőségét kapjuk… megmérettethetjük magunkat az egyik illegális éjszakai csatározásban. Elsőként tehát győztesként kell kijönnünk a próbán. Amennyiben ez sikerült, kapunk pénzt és lehetőséget ahhoz, hogy az egyszerű utca emberéből híresség válhasson. Elsétálunk az autókereskedéshez (nem kell szó szerint venni, ott találjuk magunkat), majd kedvünk és pénztárcánk szerint járgányt választunk. A következő pont a garázs, ahol autónk áll. Itt lehet tuningolni, festegetni, matricázgatni, vagy a sérüléseket javítgatni. Lóvénknak megfelelően spécizgethetjük kicsit a friss verdát, de utána már illő kidugni orrunkat az utcára is. Az éjszakai élet nem nyújt túl sokat, bár kétségtelen, hogy ilyenkor a legjobb sétakocsikázni és megismerni kicsit az utcákat, városrészeket. Majd elfelejtettem… Los Angeles városában járunk. Kezdőknek javaslom a helyszínnel való ismerkedést. A normál forgalmon kívül találkozhatunk még rendőrökkel, valamint a vetélytársakat keresgélő arcokkal. Utóbbi kettőt jelöli a képernyőn elhelyezett kis térkép is (előbbieket MGS jellegű reflektorral, utóbbiakat zöld nyilakkal), már ha a közelünkben vannak. Ha a kihívó felek valamelyikével össze szeretnénk mérni tudásunkat, akkor csak rá kell reflektorozni a popójukra… innentől már elég megállapodni a tétben és jöhet a küzdelem. A zsaruk esetében nem árt az óvatosság. Amikor a közelünkbe kerülnek, láthatóvá válik a képernyő jobb felső sarkában egy üldözöttségi szintmérő. Ha rosszalkodunk (túl gyorsan hajtunk, vagy valakinek nekimegyünk), akkor jön a hatósági akció. De nem kell félni, mert letartóztatás esetén is csak annyi fog történni, hogy egy minimális pénzösszegnek pápát inthetünk. Versenyek alatt a rend éber őrei nem tisztelnek meg minket jelenlétükkel, szóval ne is keresse őket senki. De vegyük inkább a további információkat, mert azok érdekesebbnek bizonyulnak.



KÖBÜKI PAPA... FÉNYPOSTÁVAL ÉRKEZEM!

Amennyiben készen állsz a komolyabb élményekre, ajánlom a Back/Select gomb lenyomását. A megjelenő nagy térképen a város összes zugát láthatod, valamint rengeteg kis színes pont is láthatóvá válik. Ezekről fogok most tudósítani nektek. A baloldalon sorakoznak a kategóriák. Az elsőben (kék) a saját kis helyszíneink találhatóak. Az A/X lenyomásával a következők közül választhatsz. Garázs, autókereskedés, raktár. Amennyiben ezekre is „ráklikkelsz", kapsz két lehetőséget: az egyik az, hogy magadtól odaautókázol, a másik meg az, hogy nem kell semmit tenned, egyszer csak ott találod magad (ezek a lehetőségek minden egyes kategóriánál működnek). Én inkább





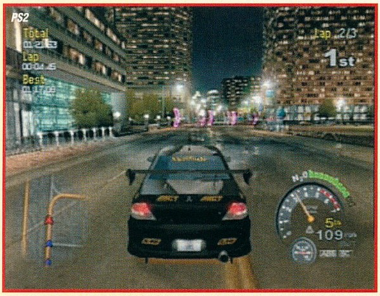
az előbbit ajánlom, hiszen eleve jó dolog kocsikázni, ráadásul így összetalálkozhatsz a már említett kihívókkal, akikkel meg lehet mérkőzni. Természetesen lehet teleportálni is, de a lustaság fél egészség. No mindegy... :) A garázsban – ahogy már említettem – lehet tuningolni, festegetni, matricázni, javítani, vagy megtekinteni géped tudását. Az autókereskedésben értelem szerint vásárolhatsz magad alá kényelmes közlekedési eszközöket (persze ezek nem bicajok, meg rollerek). A raktárban választhatsz autót (már ha több is van), de itt várakoznak barátnőid is (őket majd még külön megemlítem egy rövid kis bekezdés erejéig). A normál versenyek a piros színnel vannak jelölve. Ezeknél több szériát le kell futni. Egy szérián belül három verseny található, amiket nem muszáj sorban, vagy mindenképpen első helyezéssel lejátszani. Utóbbit azért nem szükséges, mert a három eredmény alapján kapod meg a végzésed. A téteket viszont érdemes elfogadni... már csak azért is, mert a kihívásokon kívül csak így lehet némi apanázshoz jutni. A lóvén kívül még tisztelet pontokat is kapsz. Ez szükséges is ahhoz, hogy bizonyos szériákra be tudjál jutni. Emiatt aztán nem kell megijedni, ha még valahol nem hajlandók befogadni a versenytársak... idővel oda is szívesen fognak várni. A pontokat egyébként a stílusos vezetéssel lehet szerezni többnyire, ami a csúsztatásokat, ugratásokat foglalja magában. Ez hasonló, mint az NFSU esetében. Mutatvány esetében a számláló megindul, majd lehet akár kombózni is... a lényeg, hogy amíg jóvá nem írták őket, addig ne ütközzünk, mert akkor kárba vész az egész.





A zöld pontoknál leendő barátnőinket találjuk. A csajok szeretik, ha valamivel levesszük őket a lábukról... ez itt sincs másképpen. Egyikük arra izgul be, ha idő alatt végigmegyünk minden ellenőrzési ponton, a másik meg arra, ha bizonyos számú stílus pontot szerzünk megadott a megadott másodpercek alatt. Ha kedvükben járunk, hamarosan ők is a raktárban várakoznak majd ránk. A sárga pontok kihívásos megmérettetést rejtenek magukban. Ezeknél többnyire már eléggé felspécizett verdák várakoznak, szóval nem árt, ha már mi is csinosítgattuk járművünket, különben hamar lehagynak majd. Végezetül már csak egy lehetőség maradt... a narancssárga. Igazából nincs nagy értelme. Ezt választva a kocsinkat figyelhetjük meg, ahogy egy adott városrészen végigparádézik. Ha már kellően átalakítottuk a külsejét, akkor itt élvezkedhetünk rajta „húúú bazz... ezt én csináltam" felkiáltással... ami annyira nem rossz dolog, de azért az NFSU újságos címlapjai tetszetősebbek voltak. A kategóriák kivégzési sorrendje nem kötött, csak időnként köp bele a gép a levesünkbe egy-egy kötelező futammal, vagy a hirtelen nyakunkban loholó rendőrséggel. Amennyiben jól teljesítünk mindenhol, jöhet a következő város. Többek között. Mert azért mellette ott van az is, hogy új verdák lesznek megvásárolhatók, gyülekezik a pénz, ami által több átalakítást is végezhetünk, satöbbi.





A CICABABÁK

Ha jól vettem ki a városokban látható óriási plakátokból, akkor a csajok FHM modellek, vagy valami ilyesmi. De igazából ez tökmindegy. A lényeg, hogy sokkal több szerepet kaptak, mint az NFSU esetében. Ha a zöld pontokon belül lefolytatott versenyeken megnyertük őket magunknak, a barátnőink lesznek. Ez annyit tesz, hogy a raktárban várnak minket hűségesen. Amikor oda betévedünk, választhatunk közülük, hogy melyikük kísérjen el minket a következő versenyekre. Ez nem csak azért számít, mert akkor ő fogja lengetni a rajtnál a zászlót, hanem azért, mert amennyiben győztesen kerülünk ki a mókából, megnyílik egy klipje is a drágának. Ezek a kis videók személyenként változó számúak. Mindegyikben az van, hogy az adott hölgy egy gyengébb/jobb táncot lejt nekünk. Valaki esetlenebbül, valaki hatásosabban. Ez nem egy rossz dolog. Ráadásul mindenki megtalálhatja a saját kedvencét, hiszen található itt mindenféle náció, illetve mindenféle alak és hajszín. A kellemes mellmérettel (természetesnek tűnik) megáldott Angelica Bridges kifejezetten tetszett, csak kár, hogy egy klippel rendelkezik. A több videós lányok egyébként legtöbbször egyre lengébben mutatkoznak, például a szintén „van rajta mit fogni" testtel megáldott Christi Shake először nadrágban, pólóban feszít, majd igen erotikus fehérneműben, végül pedig fürdőruhában. Csak azt nem értem, hogy bizonyos testrészeiről hogy nem szakad le a vékony kis textília. :) Érdemes tehát küzdeni értük. ;)

NFSU +

Hogy miben nyújt többet az SRS, mint az NFS Underground első része? Több helyszín, amik ráadásul változatosabbak is. Van nappali verseny is, nem csak éjszakai. Az meg már csak hab a tortán, hogy ezek legalább olyan jól néznek ki, mint az NFS-ben. Ez pedig már csak azért is dicséretre méltó, mert az *Eutechnyx* mögött biztos, hogy nem állt akkora anyagi háttér. **(Nem, a Namco áll mögöttük, mint azt már mondottam korábban... Martin)** (Ráadásul nem is tetszelegnek isteni szerepkörben, mint az EA brigád.) Kezdő próbálkozásként pedig elég profi alkotást dobtak össze. A versenyek száma kihívásokkal (nem az utcán összetalálkozások), barátnőszerzéssel együtt száztíz... ami elég kellemes összeg. Tetszett ez a barátnős dolog is, ami ad egy kis plusz késztetést a megmérettetések legyűrésére, mivel a tizennyolc csaj összesen ötvenkét klipet takar. Az NFS-nél nem lehetett visszajátszásokat nézni... míg itt nem csak hogy erre is lehetőségünk van, de az X-es változatnál még effektezhetjük is a videókat. Pozitívum, hogy itt szabadon garázdálkodhatunk a három (nem egy) városban, ahol ráadásul még rendőrök is vannak. Szintén nem képviseltette magát az Underground esetében a törés lehetősége. Jó... itt is csak a motorháztető gyűrődik fel, a fényszórók törnek ki, meg a lökhárító lazul meg egy kicsit... de legalább van valami. Az irányítás közel hasonló, mint ott volt, csak most szerencsére még arra is figyeltek, hogy például fékezés közben nem ildomos kanyarogni, mint az állat, mert akkor könnyen kifordulunk magunkból, plusz nem mindegy, hogy bizonyos járgányokkal milyen stílusban vezetünk, mert mondjuk nem mindegyik bírja a brutálisan nagy kanyargásokat.

NFSU –

Nincs kifejezett gyorsulás. Legalábbis nem olyan, mint amit már tapasztalhattunk a sokat emlegetett játékban. Nagyon hiányzik az érzés, ahogy manuálisan váltunk a sebességek között, miközben rázkódik a kép és kerülgetjük a különböző sávokban közeledő mazsolákat. A másik nagy hiányosság a tuningok száma. Mind az optikai változaté, mind pedig a teljesítményt növelő cuccoké. Kábé negyedannyi a lehetőségünk, ami fájdalmas érvágásnak bizonyulhat egyesek szemében. Nitro legalább van, de ezt úgyis inkább csak a valóban rázós helyzetekben érdemes bevetni. Ami még személyes kedvencem volt az Underground esetében, az a tárgyak, autók melletti elsuhanás hangja volt. Hallottuk, ahogy elhúztunk valami/valaki mellett (nem is akárhogyan). Sajnos a Syndicate ebben szintén nem remekel. Egyáltalán nem hallani ilyet. Grafikában talán az NFSU kicsit az élethűségre törekszik inkább, míg az SRS plasztikusabb, már-már árkádosabb jellegű... ám legalább annyira jól néz ki ez is. A mesterséges intelligencia itt is, ott is hasonló. Nem teljesen hülyék, de azért volna mit javítani rajtuk (talán az SRS-ben jobbak). Mindenki döntse el maga, hogy hiba, vagy sem... mindenesetre az SRS-ben az irányjelző nyilakról nem pattanunk le, mint a láthatatlan falakról, hanem behajthatunk a mellékutcákra is. Ilyenkor ugyan vesztünk az időkiesés miatt, de legalább nincs hülye érzésünk a lepattanás következtében. Na meg mókás belökni más utcákba a vetélytársakat, ami azzal jár, hogy egy darabig biztosan nem lesz velük gond. A zenék hasonlók. Itt is slágeres rap, electro, drum n' bass számok várnak ránk... ám ezek még úgy is hallgathatók, ha nem vagyunk az említett műfajok szerelmesei.

MULTIPLAYER

Mindkét verzió esetében van egy kétszemélyes, osztott képernyős mód. Az X-nél komolyabb butítás nélkül, míg a PS2-nél már láthatóbb egyszerűsítéssel. Ezen kívül mindkét verzió tartalmaz hálózati (link, illetve hub), valamint internetes mókát. Ezek azonban engem kicsit hidegen hagynak. Azt hiszem, hogy az NFSU mellett kevesen fogják igénybe venni ezeket a szolgáltatásokat.

X VS PS2

Az SRS nem ússza meg annyival, hogy pixelre pontosan egyezik, mert ez nem igaz. Több ok is az X verzióját mutatja erősebbnek. Az egyik a grafika. A Microsoft változat szebb, lényegében mentes az akadozástól (bár azért néha annál is észlelhető kevéske). A visszajátszásoknál a PS2 esetében nem alkalmazhatjuk azokat a remek effekteket, amiket konkurens társa annyira jól használ (elmosódás, negatív...). Nos... ennyi az eltérés. Ezek elég indoknak szolgálnak a félpontnyi eltéréshez. Szerintem... Ám nekem itt is, meg ott is tetszett az SRS. Aki szereti az ilyen pepecselős (volt, hogy vagy fél óráig csak a tuningolással szórakoztam + volt olyan, hogy úgy tíz percig a csajok klipjeit néztem), illegális versenyeket, azoknak tudom ajánlani. Mivel én az NFSU-t is nyolc körül értékeltem volna, ez is hasonló pontszámot kap. Elméletileg az NFSU2 ezt nyújtja majd, csak talán jobb minőségben, de addig kiválóan alkalmas ez is az idő elütésére. Azért próbáljátok ki vásárlás előtt...

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ezt a játékot én biztos csak akkor venném meg, ha elvadult gyorsulási verseny rajongó lennék. Volt már ilyen vagy három, jön is még vagy három, és ez a közepes és jó között csücsülő pontszám nekem nem lenne elég indok. Egy dolog ér benne valamit számomra, a csajos videókért folyó versengés, de tizenvalahány ezret ezért kiadni...?

STREET RACING SYNDICATE

NAMCO / EUTECHNYX

PS2, XBOX, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 – 1–4 Játékos, online; memóriakártya 8mb (137KB); analóg irányító (dual shock)

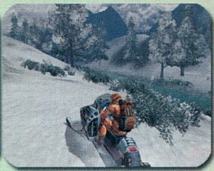
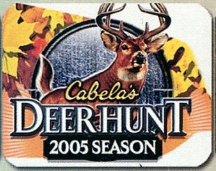
✓ jó hangulat, csajok, illegális versenyek
× grafikai bibik... kevesebb tuning, mint az nfsu esetében

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

XBOX – 1–4 Játékos, system link; 19 blokk, xbox live, dd 5.1

✓ jó hangulat, csajok, illegális versenyek
× kevesebb tuning, mint az nfsu esetében

XBOX	PS2
7 pont	6.5 pont




Éppen találkoztam volna a haverokkal egy X-es buli erejéig, amikor a postaládánk vizsgálása közben egy irdatlan nagy csattanást hallok a kapu felöl. A motyómat otthagyva kirohanok, és azt látom, hogy egy macska ijedten kapaszkodik a kapunkon, egy farkaskutya kapdos felé, a kutya gazdája pedig ott áll két haverjával és elégedetten bámulja. Vörös fejjel kirohanok, és torkom szakadtából elkezdek ordítani, hogy mi a jó büdös f***t képzel, és húzza el innen a roh**t belét, de sürgősen! A fazon visszapampog, és a stílusom hatására párszor nekem is akar menni, de végül arrébb állnak néhány visszaszólás kíséretében. Megvártam a barátaimat, és megkértem, hogy fogják meg a Xbox-ot, mert ekkora a fejem, és valakit meg kell ölnöm.

Elmentem a fickó után, és egy közeli téren meg is találtam a két haverjával. Meglepetésemre ő ugrott nekem, és hát mivel jóval nagyobb és fittebb volt nálam, majdnem alul maradtam. Ugyan nem úsztam meg orrvérzés nélkül, de néhány pofonnal újra hangot adhattam a dühömnek.

És esküszöm nem viccelek, pont most a cikkírás közben jött haza a párom, hogy gyorsan öltözzek és jöjjek le, mert a megállóban két félcsöves rugdos és dobál egy láncra kötött kutyát, de már sajnos nem voltak ott…

Nagyon háklis vagyok az állatkínzásokra, és iszonyú, hogy mik folynak ebben a világban, és most nem csak a hazai ügyekre gondolok, hanem az orvvadászokra, sportvadászokra, állatkísérletekre, állatviadalokra, aberrált étkezési szokásokra stb. (Azt hiszem Kínában szokás például, hogy egy örvösmedvére ráeresztenek két vérszomjas pitbullt. Mindenképpen a medve győz, de előzőleg kiszedik a karmait és a szemfogát, hogy a harc tovább tartson.) Az egész stáb nevében kijelenthetem, hogy az állatkínzás minden formájától szigorúan elhatároljuk magunkat. Jó, hogy hazánkban bevezették az újabb törvényeket az állatok védelmében, de ez a max. 2-3 év börtön **(Felfüggesztve, természetesen. Martin)** szerintem semmi. Ezt úgyis kibulizzák fél év felfüggesztettre, vagy 20 ezer forint pénzbírságra. Én személy szerint mindegyik mocs**t kiherélném, kitaposnám a belét, vagy rozsdás tűt szúrnék a körmük alá. Attól is felmegy bennem a pumpa, amikor megkérdezik, hogy miért nem altatom el a kutyámat, csak mert megvakult.

Éppen ezért a játék kapcsán leírtakat szigorúan virtuális határokon belül kell érteni! Igen kegyetlennek tartom ezt a vadászósdit is, de ettől függetlenül álszent lennék ha azt mondanám, hogy rossz a program, mert nagyon is tetszett.









AZ ALAPOK

A játék nem sokat változott a 2004-es óta, úgyhogy a legjobb ha elolvassátok Böjtös Gábor tesztjét (65. szám), én pedig gyorsan rá is térnék a Carrier Huntra. Miután kiválasztottunk egy nekünk szimpatikus vadászt, három lehetőség közül választhatunk. A küldetésekben konkrét feladataink vannak, a vadászatban X db nőstény (doe) és Y db hím szarvast (buck) kell elejtenünk, a gyakorlatokon pedig többnyire a célba lövést kell begyakorolnunk. A legegyszerűbb, ha minden vadászat előtt az Auto Equippel választjuk ki a szükségese fegyvert, már ha van erre elegendő pénzünk. Gyakran el kell majd adnunk valamit, hogy legyen pénzünk kifizetni a vadászat díját. Gyakorlottabbak választhatnak sokkal jobb fegyvereket is, és saját maguk állíthatják össze hátizsákjuk tartalmát.

Az irányítás mindkét gépen olyan mint egy szokványos FPS-é. Én egyébként is csak belső nézetből játszottam, mert a karakterünk gyengébb ábrázolása illúzióromboló, és úgy fordul, mint egy GI JOE bábu. A jobb ravasszal (R1) lövünk, a ballal (R2) célzunk/zoomolunk/meghúzzuk az íjat. A bal analóg kar (L2) benyomásával guggolunk le/állunk fel, a jobbal vesszük elő/tesszük el a fegyvert. A fehér gombbal (Select) választhatunk ki valamit az inventory-nkból. Az Y-nal (L1) vehetjük elő az utoljára választott tárgyat. Az A gombbal (bal analóg kar benyomásával) analizálhatjuk a nyomokat. Az X-szel (Körrel) váltunk TPS/FPS módra. A B-vel (Négyzet) töltünk.

MARTIN BELESZÓL!

Tarzangatya nem volt otthon, ezért inkább felrántottam egy olyan alsóneműt, ahol a „csomag" elöl egy elefántfejet mintázó tasakban van, rajta lapátfülekkel és természetesen ormánnyal, és így ültem neki a tesztelésnek. Állatokra elvből nem lőttem, viszont kb. 2 órán keresztül önfeledten barangoltam a gyönyörű erőben, és a játékot ezzel átköltöttem séta-szimulátorra…

A szarvasokat (easy módban) piros pontocskákkal jelzik, és hát előfordul, hogy meg kell mászni néhány hegyet, át kell kelni egy folyón, hogy a közelébe lopózhassunk. Lehet használni terepjárműveket is, de azok hangosak, és nehezen irányíthatóak. A vadakat lassan be kell cserkészni, majd ha kellő távolságba értünk, becélozni. A gravitáció miatt kicsit feljebb kell célozni, különösen nagyobb távolság esetén. Mozgó célpont esetén kicsit elé. Veszettül jól néz ki, ahogy a golyó/nyíl 100 méteren át (lassítva) süvít, majd pár centire a vágtató szarvas mellett fúródik a földbe. :) A hím szarvasokat legegyszerűbben úgy különböztethetjük meg a nőstényektől, hogy van agancsuk – ha valaki nem tudná, esetleg Más állatokra nem lövöldözhetünk, különben megbüntetnek minket. **(Meg ne halljam, hogy valaki a mókusokra is lött! Martin)**

ÉLETHŰ MEGJELENÍTÉS

A játék grafikája tipikusan olyan, amire első látásra talán nem mondanánk, hogy „hű, de nagy szám". De ahogy haladunk előre, egyre több apróságra figyelünk fel, és végül rájövünk, hogy nagyon részletesen kidolgozott játékkal van dolgunk.

Kezdeném az X-essel. Hatalmas, több négyzetkilométeresnek tűnő pályákon mászkálhatunk teljesen szabadon. Valójában „csak" egy kisebb területeket járhatunk be, de a legtöbb pálya széltében majdnem két villamosmegállónyi hosszú, ami azért nem olyan kicsi. Nem beszélve arról, hogy az egyes helyszíneken minden létező terepobjektumot meglelünk, amit csak el tudtok képzelni. Hegyek, völgyek, folyók, tavak, vízesések, fák, bokrok, és szálanként megrajzolt füvek, melyek a szélben hajladoznak. Ha kocsival nekimegyünk egy fának, mindig lehull néhány falevél. Utóbbiakat ősszel gyakran láthatjuk kis félméteres forgószelekben is cikázni. Télen (néha) hull a hó, ősszel (néha) esik az eső, és még rengeteg egyéb pozitívumot említhetnék. A főbb vadakon kívül sok más állattal is találkozunk, mint például nyuszik, pockok, menyétek, rókák, farkasok, és a floridai pályán még örvösmedvét is láttam. Kíváncsiságból utánamentem, hogy megnézzem, de túl közel merészkedtem. Biztos azt hitte, hogy támadni akarok, úgyhogy két lábra egyenesedett, majd pofon vágott.

Az állatok nagyon élethűen viselkednek és szépen meg vannak rajzolva. A grafika stílusa is nagyon élethű, a színek jól reprezentálják az egyes évszakok hangulatát. Direkt összehasonlítottam a HALO-ban és a Turokban megjelenített környezettel, és azt kell mondjam, a Cabela is simán van olyan bika. Egyetlen negatívum, hogy egyes objektumok csak 50, vagy 100 méterrel előttünk jelennek meg, de ez egyáltalán nem olyan zavaró. (Egyébként így volt ez a Turokban is, főleg PS2-őn). Jó hír, hogy a PS2-es verzióban minden ugyanolyan jól kidolgozott, mint az X-esben. A baj csak az, hogy a színek természetellenesen harsányak, és nagyon, de nagyon hiányzik innen az élsimítás. Mozgás közben emiatt nagyon szemcsés a környezet. Amíg az X-esen az egész képernyő egy élethű egységet alkot, addig a PS2-esen kicsit olyan érzésünk van, mintha a kép sok-sok apró pontocskából állna össze, és szét akarna esni.

A hangok is fantasztikusan élethűek és nyugtatóak. A szél süvítése, a folyó csobogása, a madarak csicsergése, a kisebb állatok nesze ahogy futkosnak stb. A X-es verziónál pedig amellett, hogy DD 5.1-es a hang, végre tényleg igazi térhangzást kapunk, de a PS2-es „csak" sztereó. Itt megemlíteném, hogy nem tudom egyedi hibáról van e szó, de a PS2-es verzióban meg volt tükrözve a hang. Ezt rengeteg féleképpen orvosolhatjuk, alapkiszerelésű kompozit konzolkábeleknél pl. egyszerűen cseréljük fel a piros/fehér RCA audio kábeleket.

EZ EGY TUTI KIS GAME!

Ez egy nagyon különleges és egyedi játék. Egy vadász-szimulátor, amit szerintem mindenkinek ki kéne próbálnia. Hatalmas szabadságot kapunk a játékban, és minden nagyon részletesen ki lett benne dolgozva. Kb. egy hét alatt sikerült végigjátszanom, ami napi min. 2-3 óra játékidő mellett nem rossz eredmény, és a végén még bele is húztam. És akkor ez még csak az easy mód volt. Egyébként amikor 3-4 nap után a játék kezdett egyhangúvá válni (mivel csak szarvasokra kell benne vadászni), a feladatok keményebbek lettek, és kénytelen voltam olyan eszközöket is használni, amikre eddig nem volt szükségem, ettől megint egy kicsit izgalmasabb lett. Azt azért megjegyezném, hogy a kevésbé türelmes játékosok hamar meg fogják unni, hiszen akárhogyan is osztok-szorzok, stílusát tekintve mégiscsak taktikai shooterről (FPS/TPS) van szó.

Egyébként minden egyes elejtett vadat sajnáltam, és nem volt jó érzés sebzett vadakat üldözni. Sokkal szívesebben vadászom virtuális emberekre, a GTA-ban például örömmel lőttem hátba a gyalogosokat. Akárhogyan is, nekem nagyon bejött ez a virtuális vadászósdi, úgyhogy mondtam is a Martinnak, hogy fogja a játékot, otthon kösse rá a kis 107 centisére, a 7.1-esére, majd kapjon fel egy csini tarzangatyát, és irány a természet!

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

CABELA'S DEER HUNT 2005 SEASON

ACTIVISION

PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2
1 Játékos
memóriakártya 8mb (244KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szabadság, ötletes, kidolgozott
× lásd xbox, kevésbé élethű grafika

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

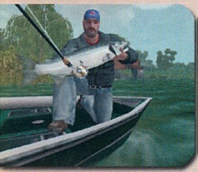
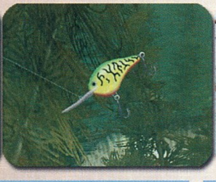
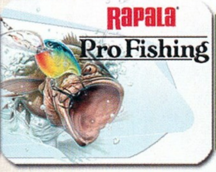
XBOX
1 Játékos
dd 5.1

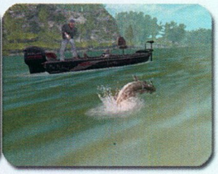
✔ lásd ps2, élethű környezet, térhangzás
× néha kicsit tökölős

XBOX PS2

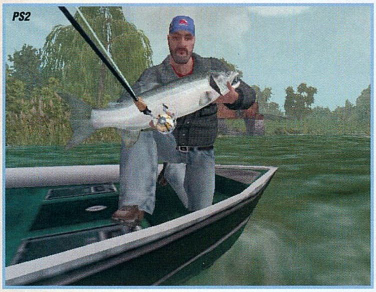
8 pont

REZEG A JOY, KAPÁS VAN!

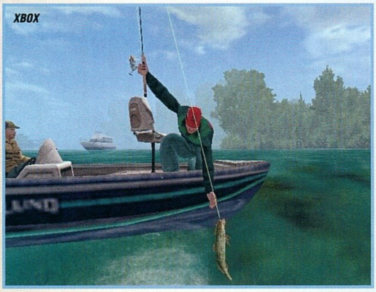












He-he, mindig jókat tudok kacagni rajta, hogy miket találnak ki a fejlesztők, ha kicsit is megerőltetik a fantáziájukat. Persze nem ez az első horgászós program, hiszen még emlékszem a régi szép időkre, amikor még csak PS-em volt. Egy barátom beszerzett nekem egy Fisherman's Bait 2 nevű tuti kis progit. Na, hát az aztán nem volt átlagos játék, és esküszöm még tetszett is! De milyen őrültség már, nem? Hosszasan ülök egy kanapén és várom hogy rezegjen a joyom, hogy kapásom van. :)) Miket találnak még ki, esetleg vécéző szimulátort? Aztán DC-re is volt valami hasonló SEGA játékom, de azt már nem nyüstöltem. De ez a **Rapala Pro Fishing** felcsigázott, mivel ugyanattól a csapattól és kiadótól származik, mint a Cabela.

MILYEN LEHETŐSÉGEINK VANNAK ?

Nyomjuk el az introt, és lépjünk a főmenübe. Van itt egy gyorshalászás és egy bajnokság.

A többi menüpont most nem érdekes, hiszen ezek játék közben is elérhetőek. A legjobb, ha gyorsan megkezdünk egy bajnokságot. Válasszunk ki egy horgászt, és adjunk meg egy profilnevet, aztán már kezdődhet is a verseny. Minden pályán kb. 30 perc időt kapunk, de ha előbb teljesítjük a követelményt, akkor már korábban kiléphetünk. Egy, vagy kettő konkrét halfajtából kell lehetőség szerint minél többet kifogni. (Persze az egyszerűség kedvéért általában minden helyszínen csak egy vagy két fajtát találunk.) Aztán a verseny végén kiértékelik az eredményeinket, és kapunk egy helyezést. Amennyiben ez megfelel a követelményeknek, akkor tovább is léphetünk a következő versenyre. Hát röviden ennyi.

MARTIN BELESZÓL!

Az Activision már annyi „természetbarát" játékot hozott ki, hogy újra csak azt tudom mondani: itt lenne az ideje egy kirándulós, erdőjárós, állatmegfigyelős kalandprogramnak! Lehetne választani a Föld híresen gyönyörű természetvédelmi területi között, lemodelleznék azokat, durva nagy területeket az ott élő állatokkal és növényekkel, mindennel, lehetne felszerelést venni, sátort, tábori sütőt, konzerveket, aztán elindulni és bolyongani! Hegyet mászni, erdőt járni, horgászni, patakon átkelni, meg ilyenek. Egy ilyen játékot szeretnék!

HOGYAN KELL PECÁZNI ?

Maga a horgászás tulajdonképpen egyáltalán nem nehéz, csupán gyakorlás kérdése. De ne tudjátok meg, hogy mit szenvedtem, mire kifogtam az első halacskámat! Pedig a fene enné meg, pont azután egy nappal láttam a megállóban egy pecabotos ürgét, hogy hosszas kínlódás után rájöttem a dolog lényegére. Ha korábban találkozunk, bizony isten odamentem volna kikérdezni. Azt hiszem kicsit sem nézett volna hülyének, hogy a szobámban pecázgatok. De hát ilyenek ezek a mai fiatalok. Mindenesetre miután elhárítottam a kezdeti akadályokat, már minden simán ment. Nézzük is meg gyorsan, hogy miről van szó. Egy csónakban ülünk a társunkkal egy hangulatos kis tavacska (néha folyó) közepén. Először is keresni kell egy ideális helyszínt, majd váltsunk át Y-nal (Háromszög) horgászmódra. Első lépésként be kell hajítani a horgot a vízbe. Párszor lendítsük előre, majd hátra a botot a jobb analóg karral, de próbáljuk kizárólag vertikálisan mozgatni. Ha kicsit is eltér balra, vagy jobbra, az nem jó. Miután begyakoroltuk a mozdulatot, tartsuk lenyomva a bal ravaszt (L1), ekkor megjelenik egy csík. Most húzzuk hátra a botot (gyors mozdulattal és nem kell ott tartani), majd lendítsük előre, és ha a bot pont függőlegesen áll, a csík pedig körül-belül középen, engedjük fel a bal ravaszt (L1). Ha jól csináltuk, legalább 60 lábnyira hajítottuk a horgot, de nekem már sikerült 100-on túlra is. Most a csalit látjuk a víz alatt, a horgászunkat pedig a bal alsó sarokban, de válthatunk nézetet is. A jobb analóg karral mozgathatjuk a botot fel/le/balra/jobbra. Az X és B gombokkal (Négyzet, Kör) változtathatjuk a csörlő sebességét. Kezdjük is el mindjárt lassan felcsévélni a zsineget a jobb ravasszal (L2). Ha közben előredöntjük a botot, a csali mélyebben fog úszkálni. Ha nem találkozunk halakkal, mehetünk máshova is a csónakkal, és újra bedobhatjuk a csalit. Ha jön egy halacska, a kamera őt fogja mutatni. Amennyiben bekapta a horgot, ügyesnek kell lennünk. Gyorsan tekerjünk a zsinóron, majd rántsunk egyet a boton, hogy beakadjon a horog. Na itt kezdődik a küzdelem. Egy csík jelenik meg, ami a zsinór feszességét mutatja. Ha ez nagyon balra térne ki, akkor laza a zsinór, és félő, hogy a hal „kiköpi" a horgot. **(Horgásznyelven „leakad". Martin)** Ilyenkor tekerjünk rajta. Ha nagyon jobbra térne ki, az sem jó, mert ha túlfeszül a zsinór, akkor elszakadhat. Ilyenkor nem szabad tekerni. A játék jelzi, ha közben balra, vagy jobbra kell húzni a botot. Ha kifárasztottuk a halat, már ki is emelhetjük a vízből.

Szép fogás volt, gratulálok ! Ha átmentünk a „vizsgán", a verseny végén új cuccokat kapunk. A későbbiekben mindig nézzük majd meg, hogy milyen halat kell kifognunk, és a Game Fish-ben olvassuk el, hogy ezt milyen csalival célszerű. A horgászat közben válasszuk ki a megfelelő csalit, és az ideális méretét a Backkel (Select).

A társam egyébként is folyamatosan mondja a tanácsait, például, hogy érdemes lenne kisebb, esetleg színesebb csalit használni.

VANNAK E KÜLÖNBSÉGEK A VERZIÓK KÖZÖTT?

Minimális, csak kötözködés lenne részemről, ha bármibe is belekötnék. Csak egy-két helyen hiányzik a PS2-nél az élsimítás. De például a víz ott is ugyanolyan szép. Azt azért megjegyezném, hogy itt PS2-őn hatalmas a különbség kompozit és RGB jel között. Az előbbin például nagyon elmosódott a horgászunk kabátján a felirat, de az utóbbin kristálytisztán kiolvasható, hogy RAPALA. Persze az is igaz, hogy ilyenkor sokkal szembetűnőbb az élsimítás hiánya, de legalább optikailag minimum kétszeres a felbontás RGB-nél. De ez most nem is olyan érdekes. A játéknak tulajdonképpen egyszerű grafikája van, de szerintem nem lehet okunk panaszra. A csónak és a horgászunk, csakúgy mint az egész környezet, jól néz ki. A víz alatti növényzet, sziklák, botok, stb. is élethű. A halak sem néznek ki rosszul, és nagyon realisztikusan viselkednek. Néha láttam kisebb halrajokat, az egyik vízesésnél pedig egy grizzly medvét! A hangok nagyon nyugtatóak. Halk kellemes muzsika szól. Csak a madarak csicsergése, és a víz csobogása hallatszódik. Ja, és az első pályán a part közeli fűrésztelep halk pö fékelése, kopácsolása és fűrészelése. Néha esik az eső, ilyenkor az ég is dörög. Ez utóbbi annyira élethű, hogy ösztönösen behúztam a nyakamat.

MILYEN LETT A JÁTÉK ?

Tulajdonképpen nem rossz. Igaz, többet vártam volna ettől a csapattól, de aki ilyesmire vágyik, az nem fog csalódni. Végül is sok-sok fajta halacskával találkozhatunk, és nagyon szép helyszíneken horgászhatunk. Bár szerintem a legtöbben viszonylag hamar megfogják unni, mert nem túl összetett a játék, és kevés a játékmód. De azért el van vele az ember. Azért én kipróbálnék már valami komolyabbat is, hiszen számomra ez a sok ponty meg keszeg mind egyre megy. Például szívesen vadásznék cápára, mondjuk egy nagy fehérre. Na az király lenne! Persze csak konzolon gondoltam, mert „hála az embernek" – sok cápafajjal együtt – ez a varázslatos állat is hamarosan kipusztul.

BÍRÓSÁG ELŐTTI UTOLSÓ FELSZÓLÍTÁS!

Tök jó volt végre látni a megjelent cikkeimet, és rendkívül örültem a olvasók leveleinek :D Az örömömet mindösszе egyetlen dolog árnyékolta be, hogy a gonosz főszerkesztő bácsi csúnyán átírta az értékelőimet! :(A pankrátoros progi még nem is érdekelne, de az UFC-ért haragszom. Tény, hogy a karriermód egy kicsit gyengére sikerült, úgyhogy a pontszám valahol érthető, de hogy „elmegy" lenne a hangulata? Maga a játék, vagyis a küzdelem nagyon jó lett benne. Multiban isteni! Jó igaz, hogy mi is belefektettünk DC-n egy kis időt, amíg kitanultuk az irányítást, de onnantól már hónapokig nyomtuk, és mindenki másnak is tetszett, pedig senki volt UFC rajongó (először azt se tudtuk, hogy mi az). Pedig mesterünk egykoron még azt tanította, hogy egy játékot stílusán belül kell értékelni. Akkor meg miért baj, ha csak kevés ember ismeri az UFC-t? Sejtettem, hogy ez lesz. Éppen ezért szerettem volna megmutatni a Martinnak, hogy hogyan kell vele játszani, mert neki elsőre irányíthatatlan lesz. Persze a „Tony Józsi Hawk" kollégának megengedte, hogy bemutassa az Undergroundot. Ez kőkemény diszkrimináció! Nincs mese, perelni fogok. Azt hiszem tudok is egy jó ügyvédet... **(Majd egyszer én is megmutatom neked, milyen „jó" dolog az, amikor egy cikk néha nem áll összhangban az értékelővel, a végső pontszámmal, vagy egy másik, teljesen hasonló játék végeredményével, én meg szophatok itt órákat, hogy megpróbáljam valahogy összepasszítani őket – HELYETTETEK! A Tisztelt Újságíró Kolléga behoz egy cikket, amiben egy fejezeten belül ecseteli, hogy mennyire irányíthatatlan egy játék, aztán ad a játszhatóságra egy „jó"-t, vagy sír, hogy egy délután alatt lenyomta, aztán a szavatosságnak beír egy „közepes"-t. Tessék komolyabban venni az értékelő kitöltését, hogy a Tisztelt Olvasók ne legyenek véletlenül se félrevezetve! Martin)**

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

RAPALA PRO FISHING

ACTIVISION VALUE

PS2, XBOX, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes
PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (143KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos

✓ nyugtató
× egy kicsit uncsi

XBOX PS2
7 pont

OSZLÓ SZÖVET A FÉMVÁZON

1984... Az első támadás

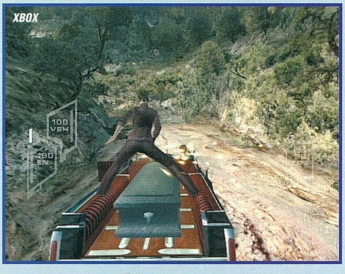
2029-ben az emberiséget a teljes kipusztulás fenyegeti. A kevéske túlélőnek minden egyes nap szembe kell néznie a világot leromboló, minden élőlényre vadászó gyilkos gépekkel, amiket a Skynet nevű szuperszámítógép irányít. A lelkes, de annál fáradtabb ellenállók egyetlen reménye John Connor, aki a lázadók élére állva talán győzelemre viheti bajtársait a túlerővel szemben. Azonban a Skynet ezt nem hagyja annyiban. Az emberi külsővel rendelkező terminátorok egyikét visszaküldi az időben, hogy akadályozza meg John születését. Azonban az öldöklésre programozott gépezet nem egyedül ment vissza a múltba. Nyomában ott járt az ellenállók egyik legjobb katonája is, hogy megvédje az ekkor még sem született vezetőjét. A végső összecsapás során ő is és a terminátor is elpusztul, azonban Sarah Connor testében egy új élet születik... John Connor.

1991... Az ítélet napja

Sarah Connor az emlékezetes '84-es mészárlás után elmegyógyintézetbe került, míg fia nevelőszülőkhöz lett helyezve. Úgy tűnik, már nem fenyegeti őket újabb veszély, egészen addig a napig, míg meg nem érkezik a második fejvadász, aki azért jött vissza a jövőből, hogy megölje az ifjú Johnt. Azonban a T1000-es modell már sokkal halálosabb, mint korábbi társa... szinte már sebezhetetlennek tűnik. Nyomában ismét ott jár egy védelmező... ezúttal egy T800-as terminátor. Pont olyan, mint amelyik hét évvel azelőtt a vérengzést elkövette. Anyának és fiának ezúttal saját démonaikkal is meg kell küzdeniük, nem csak a sarkukban lihegő gyilkológéppel. Ráadásul meg kell akadályozniuk, hogy a Cyberdyne vállalat felhasználja kísérleteihez a '84-ben elpusztult modell alkatrészeit, mert ezzel együtt a Skynet megszületése is megtörténne. A rémálomszerű hajsza a két gép és az alkatrészek teljes megsemmisülésével végződött, így Connorék bizakodva tekinthettek a jövőbe... talán sikerült megakadályozni az ítélet napjának eljövetelét.

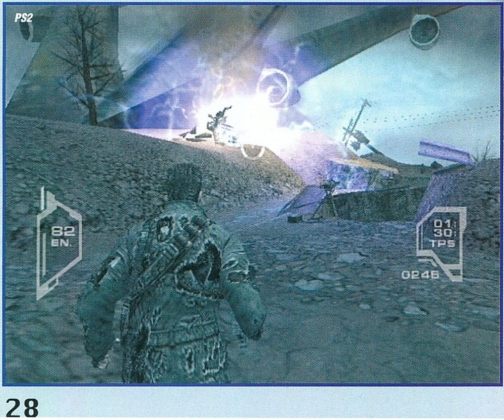
2003... A gépek lázadása

John Connor felnőtté cseperedve ismét szembe kerül jövőjének árnyaival. A most rávadászó TX modell őt is és leendő kedvesét is el akarja pusztítani. Segítségüket ismételten a már jól ismert T800-as terminátor jelenti. Ám úgy tűnhet, küzdelmeik nem változtathatják meg a jövőt... a katonaság által kifejlesztett Skynet nevű védelmi program átveszi az uralmat a hadsereg gépesített katonái felett. Ezzel egy időben atomrakéták hada száll fel a kilövőállomásokról, hogy azután elhozzák az ítélet napját, mialatt emberek millióit pusztítják el. Elkezdődik a túlélők harca a fellázadt gépekkel szemben... a jövő kétséges...









2004... REDEMPTION

Mintegy húsz évvel az első Terminator megjelenése után érkezett meg hozzánk a legújabb, a legutolsó T filmet feldolgozó konzolos játék. Mivel az utóbbi évek hasonló feldolgozásai igen kétes hírnévre tettek szert minőségüket illetően (a Dawn of fate sem volt egy nagy durranás, de a T3: Rise totális kudarcnak ítéltetett), kissé távolságtartón szemlélhettük közeledtét. A Rise lemezén elhelyezett egy pályás **Redemption** bemutató ugyan jóval (!) igényesebbnek tűnt, mint az említett két korong, azért a rossz érzést így sem sikerült kiölni a játékosokból arra vonatkozón, hogy a 16 bites generáció óta nem született egy említésre érdemes próbálkozás sem. Talán a T2 Arcade volt az utolsó, amivel le lehetett ülni játszani... bár az is inkább csak a játéktermekben nyújthatott a rajongóknak katartikus élményt. Ezen okoknál fogva én is kissé féltem a legújabb csodától, amit az *Atari* védőszárnyai alatt hoztak piacra... ám a Redemption név fordítása akár *jóvátételt* is jelenthetne, ami indokolt is a borzalmas Rise után. Hogy sikerült-e kiköszörülni az egykor patinás néven esett csorbát, az majd kiderül ebből a két oldalból.

VISSZA A JÖVŐBE

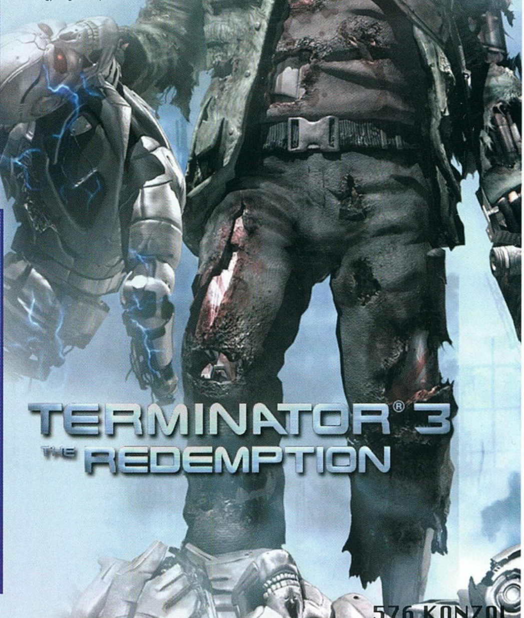
A fejlesztők nem sokat cicóznak velünk. A játék kezdetekor egyből a túlélők és gépek közti csatában találjuk magunkat, a nem is olyan távoli jövőben. Az ellenállásnak sikerül elkábítania, majd átprogramoznia egy klasszikus T modellt. Ennek az Arnie másolatnak a szerepét kapjuk mi. Mikor kimennénk a szabadba, már a háborúban is vagyunk. A repülő leszedése után a Rise epizódban már megismert pályán találjuk magunkat. Innentől vár ránk a feladat, hogy leginkább a harmadik film eseményeit feldolgozva megvívjuk csatánkat az emberiség kipusztítására törekvő gépekkel szemben. A stílus külső nézetes lövölde, avagy látjuk emberünket, az őt követő kamerával, mialatt halomra kell lőni mindent, ami mozog. A programmal eltöltött idő nagyobbik részében a jövőben fogunk kalandozni. Először el kell jutni a Skynet támaszpontjához, ahonnan vissza tudunk menni az időben, hogy megvédjük a fiatal párt. A 2003-as év Los Angeles városának feldúlása után ismét az utópikus háborúi lehetünk, míg végül a Skynet ébredésének tanúivá válunk a filmben is látott katonai központnál és Crystal Peak biztonságos óvóhelyén.

HÁBORÚ

Az már az első pillanatokban látható, hogy ez nem a *Rise of the Machines* pár pontos folytatása. A lerombolt város képe valóban azt nyújtja, amit ebbe a helyzetbe beleképzelhetünk. A dombok között haladva elszenesedett fák kísérik utunkat, majd az egyik lőállás előtt egy a földbe ágyazódott hatalmas repülőgép roncsait figyelhetjük meg. A gépek folyamatosan támadnak minket, a normál ember formájú változatok mellett a HK (Hunter-Killer) család minden képviselője tiszteletét teszi. Eleinte gyalog hirdetjük az igét, de később egy katonai dzsipre is felkapaszkodhatunk, hogy az arra szerelt gépágyúval és rakétakilövővel kezelésbe vegyük ellenlábasainkat. A csaták és az akció intenzitása *lenyűgöző*. Sétálunk előre és puszta kézzel verjük szét áldozatainkat, vagy csak szimplán szitává lőjük őket. Közben robbanások, hatalmas tűzpárbajok láthatók, hallhatók. Főhősünk sérül a találatok hatására, ami látható nyomokat is hagy rajta... a hús úgy mállik le róla, ahogy azt már a mozis sorozatban is tapasztalhattuk. A dzsipre pattanva eljutunk a városba, ahol a gépek csapatostul támadnak. A repülők és lánctalpas vadászok megállás nélküli ostromát azonban gyalog is visszaverhetjük, vagy terepjárónk amortizálódása közben átpattanhatunk egy ellenséges gépre is, hogy átvegyük annak irányítását. Az első órákban olyan érzésem volt, hogy valóban a filmek részesévé válok. Hihetetlen hangulat, több jármű irányítása, satöbbi. Innentől kezdve már bizakodhatunk, hogy végre valami jó sül ki ebből a Terminator dologból.

FELTÖLTÉS, FEJLESZTÉS

Életerőnk adott, azonban ez erősen fogyatkozik küzdelmeink alatt. Ám a Redemption játékban nincsenek életerőcsomagok, vagy gyógyszerek. Elvesztett energiáinkat a pályákon időnként feltűnő, kidőlt villanypóznákkal tölthetjük fel, minimális szinten. Az adott szint elején mindig közli a gép az információk között, hogy hány ilyennel találkozhatunk (Charge Zones). Azt már most elárulhatom: viszonylag kevéssel. De azért nem kell megijedni! Ezen kívül a lábukat elvesztett terminátorok fejének széttaposásával is gyógyíthatjuk magunkat, vagy a brutálisan nagy tankok (Titan) kilövésével. Hogy mennyire regenerálódunk, az attól is függ, hogy mennyire van feljavítva hősünk. A pályák után kapunk bizonyos számú pontot... ezekből tudjuk fejleszteni gépünket. Nem kell azonban sok lehetőségre gondolni. Szégyenletesen kevés tulajdonságba kontárkodhatunk bele. Ezzel az erővel, ahogy ez meg van oldva, akár ki is hagyhatták volna az egészet. Teljesen felesleges. Ráadásul sok hatása sincsen.





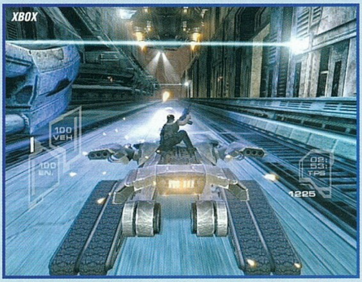












MAJDNEM SIKERÜLT

Haladunk… Eljutottunk arra a pontra, hogy nem kell a sárga földig legyaláznom az aktuális Terminator programot… és ezt már komoly sikerként is könyvelhetjük, tekintve az elmúlt évek csúfos kudarcait. A Redemption korongnak rengeteg pozitívuma van. Annyi, amennyire szívem szerint (mint T fan) több pontot is adnék, mint amennyi a lap alján van. Azonban nem mehetek el szó nélkül a rengeteg hibája mellett sem. Utóbbiak közé tartoznak a következők. Valami hihetetlenül gyatra játékidő és valami hihetetlenül durva nehézség. Az ember időnként szó szerint vért izzad rajta. **Ha nem is terminátornak, de legalább Rambónak kell ahhoz lennünk, hogy lenyomjuk** azt a kevéske tizenöt pályát, amik között van nem egy kábé tíz perc alatt végigvihető (nem vicc) szakasz is. Az egyetlen turpisság ebben az, hogy a legtöbbnek legalább tízszer kell nekiesni, hogy végre lenyomjuk… jobb esetben. A másik fele meg az, hogy valakinek a remek ötletéből kifolyólag (talán érezték, hogy nehézség terén „kissé" elvetették a sulykot), a File Select címszó alatt minden (!) pályát kipróbálhatunk. Átvezetőkkel, mindennel együtt. Így elveszítjük a maradék ösztönzést is arra, hogy ténylegesen átverekedjük magunkat minden küldetésen. Legalábbis a nagy átlag nem fog vele szenvedni ezek után. Egyetlen mozgatórugónk az extrák behozatala lehet. Mivel online opció nincs (mekkora királyság lenne a jövő háborúját nagy csapatokban lejátszani), a kooperatív meg szinte semmit nem ér… a *szavatosság* alig van a „siralmas" kategória felett. Hogy elő fogjuk venni később is a lemezt, az csak a pozitívumoknak köszönhető. De nézzük a további kellemetlenségeket… Ne ijedjetek meg, nagy dolgok már nincsenek. Én személy szerint sajnáltam, hogy nem Arnie adja a főhős hangját (mondjuk a szinkronizáló színész nem végzett rossz munkát). Játszhatóság terén a célzással vannak még kisebb bibik. Valahogy nem éreztem túl pontosnak. A járművek irányítása eleinte zavaró (az egyik analóg karral ezt vezeted, míg a másikkal a fegyver célzását állítod be), de azért elég hamar hozzá lehet szokni, és akkor már nem okoz nagy problémákat. Kábé ennyi.

Most jöjjenek a pozitívumok. Mindkét gép esetében elég korrekt vizuális prezentációval számolhatunk. A jövő lerombolt városrészeit látva elámultam. Ez már nem a Rise siralmasan egyszerű és szegényes grafikája. Most is a szürke a legfőbb árnyalat, de valahogy „élethűség" terén magasabbra lett téve a mérce. **A romos házak szinte lemásznak a képernyőről**, sőt… a falakat sokszor még le is lehet omlasztani. Valóban úgy érezzük, hogy itt az ítéletnap és szinte minden esélyünk elveszett arra vonatkozóan, hogy egyszer még normális életet élhetünk… gépek és a Skynet nélkül. Robbanások, lángok. A karakterek nagyon jól néznek ki, a roncsolódó terminátort látva szinte könnyek szöktek a szemembe. Ehhez még hozzáadjuk azt, hogy a T univerzum összes gyilkológépe megtalálható a korongon, amik közül rengeteg felett még az irányítást is átvehetjük… no comment. Emberünk az említett problémán kívül ragyogóan irányítható… még arra is képes, hogy ha egy lőállásban vagyunk, vagy valami járművön utazunk, akkor a felénk közeledő/minket támadó robotokat kinyírjuk, vagy arrébb hajítsuk. A zenék és a hangok jól szólnak, bár azt is meg kell hagyni, hogy nem tökéletesek.

Összességében tehát nem egy rossz darab a Redemption. A rengeteg kipróbálható jármű (terepjáró, katonai dzsip, helikopter, Titan, normál lánctalpas…) feldobja a hangulatot, ami egyébként sem rossz belecsöppenve az emberiség utolsó háborújába. Kár, hogy kissé egysíkúak a küldetések. Hiszen tulajdonképpen mindegy, hogy a jövőben, vagy a jelenlegi LA-ben akciózunk… a lényeg a lövöldözésen van. Aki nem annyira kedveli a T sorozatot, az nem biztos, hogy annyira élvezni fogja. Neki **csak egy lesz ez is a sok gyilkolós cucc közül**, amik kiemelkednek valamennyire az átlagból. Ezért tehát a végleges pontszám. Azonban azoknak nagyon tudom ajánlani PS2-re, vagy az X-re, akik kedvelik Arnie mozis szériáját. Igazából az is mindegy, hogy melyik géptípusra veszik meg, mivel ez a játék is azok közé a multiplatform fejlesztések közé tartozik, amiknek a verziói között semmi lényeges különbség nincs. Ami mondjuk nem is nagy baj, mert legalább nincs anyázás az elvakultabb tulajdonosok között. :)

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

ATARI / PARADIGM

PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-2 Játékos memóriakártya 8mb (87KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos 9 blokk, dd 5.1

✔ végre egy jó hangulatú, látványos terminátor játék
× leginkább a nehézség és a szavatosság

XBOX PS2
6.5 pont

EXTRÁK, TÖBBJÁTÉKOS MÓD

A főmenüben elhelyezett „Extrák" pont alatt nem vár minket nagy választék. Kódokat írhatunk be a különböző csalásokhoz, megnézhetjük a már megnyitott átvezetőket… vagy a játék készítésével kapcsolatos képeket nézegethetjük. Utóbbi az egyetlen igazán használható dolog azok közül, amiket itt találhatunk. A rajzok három csoportra vannak osztva. Az elsőben a helyszínek vázlatait tekinthetjük meg (épületek, városrészek), a másodikban a gépekről készült rajzokat (a T összes modellje, emberi katonák, HK gépek), míg a harmadikban a fegyvereket. Általánosságban ezek a vázlatok igen igényesre sikeredtek. Jómagam elég nagy kedvelője vagyok a Terminator szériának, így örömmel figyelgettem a különböző koncepciós terveket. A menüben azonban van még valami az extrák mellett, méghozzá egy kooperatív játék. Ezt akár egyedül is játszhatjuk, de ha igazán ki szeretnénk élvezni, akkor nem árt hozzá egy ismerős sem. Az alap szinte teljesen megegyezik a régi T2 Arcade menetével… avagy a folyamatosan mozgó képernyőn kell levadászni a Skynet csapatait. A különbség annyi, hogy most nem csak egy célkereszt látszik, hanem a fegyverünk és a karunk is... valamint az, hogy végig egy helikopterben foglalunk helyet. Összesen három pályát találhatunk, ami azonban még amellett is kevés, hogy tudjuk, ezek kifejezetten erre a módra lettek megalkotva. Ámbár az egész játék sem túl hosszú, szóval ez már nem is lepett meg annyira…

MARTIN BELESZÓL!

„Remek" a játék. Egy nyugis szombat alatt le lehet nyomni, amiben egy kiadós ebéd és egy finom délutáni szunyókálás is benne van. Jó, terminátor, meg csata, meg dirr-durr, meg lézer, meg dzsip – de attól ez még egy, az átlagnál alig jobb tucatjáték marad. Mielőtt megveszed, ez jusson eszedbe!

HARC MINDEN FRONTON





Csakúgy, mint egy generációval ezelőtt PS-en és N64-en, most is igencsak megoszlanak a vélemények a Star Wars játékok különböző konzolokon való megjelenéséről. Akkoriban néhány igencsak felejthető darab után (Dark Forces, Master of Teras Kasi),a LucasArts végül elpártolt a Playstationtől, és inkább Nintendo 64-re kezdett el fejleszteni, kihasználva a nagy N erősebb hardverét, aminek eredménye a fantasztikus Star Wras Racer, vagy a máig töretlen sikerű Rogue Squadron sorozat, de megemlíthetném a Shadow of

STAR WARS BATTLEFRONT









the Empire-t is, ami az egyik kedvenc játékom volt nagyon sokáig.

A PS2 megjelenésével aztán erre a platformra is elkezdtek szivárogni a Star Wars anyagok, bár a minősége egyiknek másiknak igencsak megkérdőjelezhető volt, gondoljunk csak a Star Wars Bombad Racingre, vagy a Racer Revenge-re, ami az elődje nyomdokaiba sem ért. Aztán, mint egy varázsütésre, a PS2-es fejlesztések leálltak, és a LucasArts elkezdett inkább a Xbox piacra koncentrálni, és egyre-másra jelentek meg a különböző PC-s átiratok. A dolog jelenlegi állása szerint tehát nagyon úgy nézett ki, hogy a buliból megint a Playstation tulajdonosok jönnek ki vesztesen, ám a Lukács fiúk gondoltak egy merészet, és az új Star Wars játékot mindhárom nextgen konzolra piacra dobták.

Én mondjuk jobban örültem volna, ha a PC-s stratégiai **Star Wars** játékot takarja a **Battlefront** elnevezés, és nem csak egy egyszerű, többjátékos és internetes, árkád jellegű, taktikai elemekkel fűszerezett lövöldözős stuffot rejtenek név mögé, de azért panaszra nem nagyon lehet oka a Star Wars rajongóknak, hiszen a cuccal nagyszerűen el lehet szórakozni, köszönhetően a remek hangulatának – a kérdés csak az, hogy vajon aki nem annyira nagy fan, és nincs annyira többedmagával, azt vajon mennyi ideig köti le a game?

A menü igencsak dizájnos, az alatta hallható muzsika pedig sokaknak igen csak szívéhez közeli lehet. Mint az itt a menüben látható, a játékot PS2-ön és X-en is egyaránt nyomathatjuk a világhálón is, de akinek nincs erre lehetősége, az kettéoszthatja képernyőt, és egy társával vállvetve, vagy épp egymás ellen is végigtolhatja a játékot. A beállítások alapdolgokra korlátozódnak, és mivel játék közben is lehívhatjuk ezt a menüt, lépjünk is tovább, csak még gyorsan említsük meg, hogy **itt tudunk a külső nézetből belsőre váltani**, csakúgy, mint az N64-es Shadow of the Empire-ben, azzal a különbséggel, hogy ebben a játékban láthatjuk a fegyverünk csövét is.

Egyjátékos módban háromféleképpen állhatunk neki a játéknak: az első a Historical Campaign, ahol további választási lehetőségek elé állítanak minket aszerint, hogy az első két filmet (Clone Wars), vagy a klasszikus trilógiát akarjuk végigjátszani (Galactic Civil War).

Ennek a játékmódnak a jellegzetessége, hogy ha csak nagy vonalakban is, de végigköveti a filmek helyszíneit, és bizonyos részeknél videó bejátszásokat is láthatunk. Ha a Klón Háborút választjuk, többek között a Naboo-n, a Geonosis-on, Kaminoo-n használhatjuk a lézerfegyvereinket (de ebben a hadjáratban látogathatunk el a wukik szülőbolygójára a Kashyyyk-ra is). A Polgárháborút választva a Tatooine-on, a Yavin-4-en, a Bespinen, és nem utolsó sorban az Endoron tehetünk látogatást; ja és hogy a szájferséget ki ne felejtsem: természetesen a Hoth-on is rendetlenkedhetünk! (Engem valahogy ez utóbbi hozott inkább lázba.) Azt nem tudom, hogy legnehezebb fokozaton bejönnek-e új helyszínek, mindazonáltal mindkét kampányban volt számomra egy ismeretlen bolygó, a Rhen Var, amiért a szokásos 576 online fórumba várom a szokásos anyázást. Még mindig ennél a játékmódnál maradva: a helyszínek/bolygó itt lineárisan követik egymást, de az első komplett végigjátszás után már bármelyik választható.

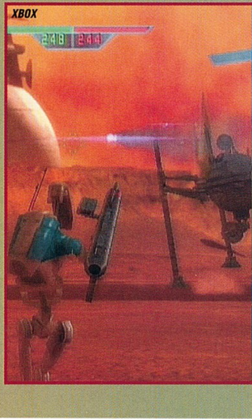


A Galaxy Conquest egy merőben eltérő játékmódot takar, ebben bolygóról-bolygóra haladva kell megszereznünk a „végtelen világegyetem" feletti totális uralmat. Választhatunk a meghódítandó bolygók közül, sőt a fennhatóságunk alá került bolygókról még extra segítségeket is kérhetünk, ezek közül nekem a legjobban a Tatooine-ről érkező „Jedi Hős" helpet komáltam a legjobban, a lázadók oldalán Luke, míg a birodalmiaknál maga a Sötét Nagyúr kísér minket a csatában. De egyébként kérhetünk utánpótlást, vagy semlegesíthetjük az ellenfelünk radarképernyőjét is.

A végére hagytam az Instant Actiont, ami a sima egyszeri deathmatch-et takarja: a már megnyitott helyszínek közült választva egyet nyomhatunk bármelyik oldallal egy gyors csatát.

Már említettem, hogy ahol lehetőségünk van, ott választhatunk oldalt, de sajnos nem áll módunkban keverni az eltérő időben kialakult ellentétes oldalakat. Magyarul a Galaktikus Birodalom nem harcolhat a Szeparatista Droidokkal, és a Lázadók Szövetsége sem teheti próbára az erejét a Köztársasági Klónhadsereggel szemben. Ez elég nagy baklövés, hiszen helyszínt például szabadon választhatunk, vagyis szaladgálhatunk a droidekákkal a Hothon, másrészt viszont nem is olyan nagy baj, mivel engem az Epizód II-vel úgy megkevertek, hogy a mai napig is képtelen vagyok megállapitani, hogy ott melyik oldal volt a Sötét, és ha most itt újra mindenkit összeeresztenének, csak tovább nőne a káosz a fejecskémben. (Anyázást a fórumra kérem, detto.)

A játék stílusáról már volt szó: árkád jellegű lövöldözős cucc, ami jócskán meg van tűzdelve taktikai elemekkel is – főként, ha többedmagunkkal játszunk. Ez rögtön megmutatkozik a karakterválasztásnál. Minden oldalnak ugyanis ötféle, különböző fegyverzettel ellátott figurája vannak, akik mind-mind más szerepet kapnak a harcban. Külön most nem térnék ki mind a négy oldal klasszikus karaktereire, inkább csak általánosságban elmondanám, hogy mindenkinek van egy mesterlövész egysége (az egyik kedvencem), egy sima gyalogosa (a másik kedvencem), nehéztüzérsége – nehézfegyverzettel, pilótájuk (kifejezetten akkor jönnek jól, ha ellenséges járműveket akarunk foglalni), és speciális egysége – ami mindenkinél más-és





más. Például a birodalmiaknál egy jet packes Dark Trooper, a droid hadseregnél pedig a brutális droidekák. Ez néha még bolygónként is változik: elég, ha csak a Hoth-on választható birodalmiakra gondolunk.

Persze egyjátékos módban nincs akkora jelentősége a választásunknak, mint mondjuk kétjátékosban, ahol nem mindegy, hogy milyen egységgel támogatjuk egymást: nyílt terepen például nagyszerűen lehet egy gyalogost mesterlövésszel fedezni.

A játék másik taktikai része, hogy nem elég ha mindenkit leírtunk a pályán – vagyis elég –, de ugyanakkor ellenőrzési pontokat is el kell foglalnunk – ennek a jelentősége szintén nem mutatkozik meg az egyjátékos módban, főleg nem gépi ellenfelek ellen. Az igazi zamatát a



sincsenek egyszerre a pályán. A helyszíneken mindenfelé kóborló drodiok egyébként nem csak, mint hangulati elemek kerültek a játékba: náluk tudunk energiát, illetve muníciót tölteni.

Szóval maga a játék nem egy nagy ördöngösség, ahogy az irányítást sem túl bonyolult elsajátítani: csak ügyesen kell váltogatni az elsődleges és másodlagos fegyverek között, jól kihasználni a fedezékeket, és ügyesen rabolni el a járműveket.

A game igazán a pályáival, az azokon dúló durva nagy csatákkal, és a hangulatával fogja meg a játékosokat. Én imádtam minden ismerős helyszínt, a dzsungel borította Endortól elkezdve a hófehér Hoth-ig, a sivatagos Tatooine-ig, ahol a hatalmas java jármű lánctalpainak közvetlen közelében folyt a küzdelem. A filmekből ismert minden apró részlet visszaköszön a játékban: a Hoth-on Tauntaunon lovagolhatunk, és hatalmas AT-ST lépegetők között grasszálhatunk, az Endoron Ewokok szaladgálnak, mi pedig lépegetők és siklók nyeregébe pattanhatunk, ráadásul a kis mackólények valóban aktivizálják a működő csapdáikat (lásd.: Jedi Visszatér). A Tatooine-on Jawa-k az ártatlan áldozatok, és nem árt vigyázni a Jedi Visszatérből megismert homokszörnyre, ami hatalmas csápjaival előszeretettel táplálkozik a



Magát a csatát elég nehéz szavakkal leírni, egy tőlünk teljesen független, néha száz különféle egységet is magában foglaló hatalmas hirigről beszélünk, ami rajtunk kívül is önálló életet él. Gyalogosok, mesterlövészek lépegetők, nehéztüzérség feszül egymásnak miközben X-Szárnyú, vagy épp Tie vadászok szolgáltatják a légi-támogatást, számtalan elfoglalható stratégia pontért, lövegért folyik egyszerre a harc. Jó példa erre, ha nem teleportáljuk magunkat a helyszínre, csak végignézzük a radaron, ahogy halomra gyilkolják egymást a küzdőfelek. A pályákra pedig igazán nem lehet panaszkodni: a kialakításuk kitűnő, számtalan fedezék, beugró, stratégiai pont, labirintusszerű pályarész segítse elő az élvezetes csatákat, és még az EP-k is úgy lettek kialakítva, hogy ne lehessen beállni egy bizonyos helyre és onnan kempelni végig az egész menetet.

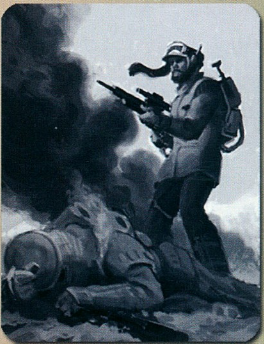
Az egyetlen, de ugyanakkor nagyon is szembetűnő különbség a két változat között, hogy az X-es mérföldekkel szebben néz ki, vagy mondjuk inkább úgy, hogy a dobozos *kinéz valahogy*. Na nem mintha a PS2-es változat csúnya lenne, de olyan homályos, hogy az már sokszor bántó a szemnek. Pedig egyébként minden na-

Kifejezetten kellemes darab tehát a Battlefront, de van egy óriási negatívuma: a szavatosság.

Ha ugyanis egyedül állunk neki a játéknak, egy délután alatt ki lehet pörgetni a cuccot, és a jutalmunk mindössze néhány artwork. Persze, akinek kedve van, az játszhat a gép ellen napestig, de egymást között valljuk meg: ez nem túl izgalmas szórakozás, hacsak nem vagy elvakult Satr Wars fan, mert ebben az esetben talán mégiscsak az. Ha emberi ellenfél ellen játszunk (mondjuk a neten), valamivel jobb a helyzet, mert abban azért lehet kihívás, DE talán még így se elég komplex a játék ahhoz, hogy igazán sikeres online és offline játékká nője ki magát. A 8 pont tehát csak akkor érvényes, ha rajongó vagy és rendelkezel net









játéknak az adja, amikor egy másik emberi ellenfél ellen védjük, vagy épp támadjuk be ezeket az ellenőrzési pontokat, és körömszakadtáig védelmezzük/támadjuk azokat. Ráadásul mintha a gép csalna az EP helyek elfoglalásánál: akkor is képes még egységeket teleportálni az EP-re, ha az már semleges színű, míg mi csak abban az esetben tehetjük ezt meg, ha már a saját színünkre van „festve" a pont.

A játékban hagyományos módon meghalni sem lehet, ha az általunk irányított karakter megmurdálna, egy másik páncéljába bújva újrateleportálhajuk magunkat a csatatéren, és ezt addig folytathatjuk, amíg egy szál egységünk is életben van a pályán. A saját emberünkkel magunk is végezetünk, ha például egy eltérő karakterre van szükségünk a csata jelenlegi állása miatt (pl.: egy mesterlövész, nehéztüzér csere), ebben az esetben viszont a leváltott karakter valóban meghal, és levehetünk egyet a csapatunk létszámából, ami általában kétszáz-kétszázötven között mozog – igaz, ennyien soha

Buckalakó faluból kiözönlő mocskos népség tagjaiból. Nagyon meleg például, amikor Darth Vader is a helyszínen kaszabol ,és ha a közelében vagyunk, jól kivehetően hallható a gép mozgatta tüdő lélegzése. Vagy az milyen kemény, amikor Mos Eisley-ben megtalálod Jabba antigravitációs bárkáját…? :)

gyon rendben találtatott, szinte az utolsó kis kavicsig követi a játék a filmet, minden egyes figura és objektum tökéletes mása a filmbélinek (persze kis túlzással); a pályák kultúráltak, részletesek, dúl égen és földön a csata, miközben a háttérben méltóságteljesen lebegnek a csillagrombolók, és még belassulást sem tapasztaltam.



eléréssel, egyébként mindenki levehet egy jó egész pontot.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Online-offline… Ahogy egyre terjed *tőlünk nyugatabbra* a konzolos interentes multiplayer játék, úgy jönnek, és jönnek majd a jövőben is egyre inkább a netes nyomulásra kihegyezett stuffok. Nekünk, magyaroknak, egyelőre nem egyszerű mutatvány ebbe belekeveredni. Az Xbox Live még csak-csak, de a PS2-es online? Odébb van még a Kánaán, sajnos. Nekem egyébként tetszett ez a játék. Elég jól elvoltam vele, főleg a system linkes Xbox verzióval. Tényleg nem egy túlbonyolított stuff ez, de a Star Wars téma miatt elég szórakoztató. Jók a csaták. Nyomjátok!

STAR WARS: BATTLEFRONT

LUCASARTS / PANDEMIC STUDIOS

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 — 1-16 Játékos, online memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock), dpl II

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

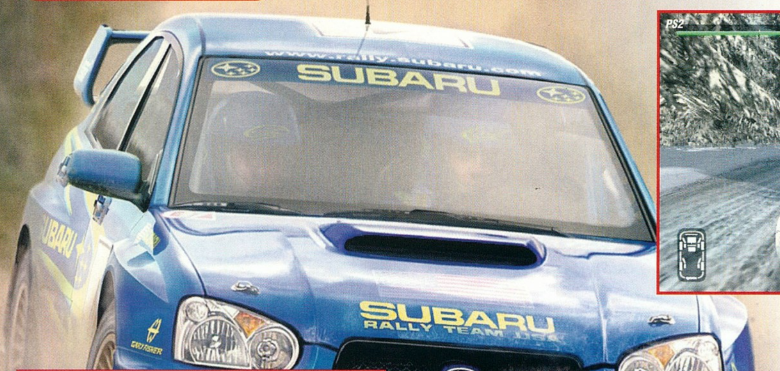
XBOX — 1-24 Játékos, xbox live, system link, dd 5.1

✔ hangulatos egy darab
× egyedül hamar ráunsz

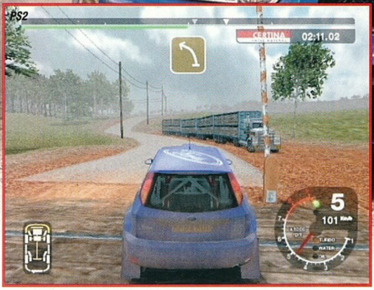
XBOX PS2

8 pont

NA, EZ MÁR RALLY SZIMULÁTOR!







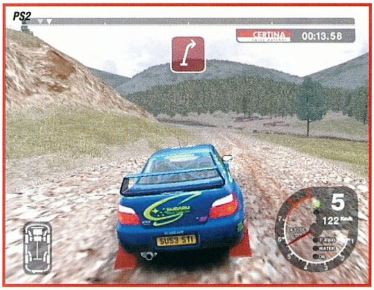
colin mcrae rally 2005™

A múlt havi számban még csak, mint előételt kóstolgattuk a **Colin McRae Rally 2005**-öt, időközben azonban megérkezett a végleges verzió mindkét gépre, így semmi sem áll egy teljes kétoldalas multiteszt útjába. A játékot annak ellenére is én kaptam, hogy az előző számban firkantott Richard Burns Rally teszt igen csak nagy vihart kavart az olvasók körében. Volt, aki egyetértett a gondolataimmal és érzéseimmel, ami a játék irányíthatóságát illeti és voltak, akik abszolút más álláspontra helyezkedtek. (Azokat talán meg sem kellene említeni, aki az összes fel- és lemenő rokonaim kínhalálát szerették volna látni)

Érdekes volt, hogy a legtöbben, akik védték a RB Rally-t, azzal érveltek, hogy a játék kifejezetten *szimulátornak* készült. Ez számomra érthetetlen érvelés, hiszen szerény véleményem szerinte a WRC, a Rallisport Challenge, a V-Rally, vagy a Colin McRae Rally sorozat sem nevezhető épp játéktermi, árkád jellegű autóversenynek. Csak hát, amíg egyesek megtalálják az arany középutat a szimuláció és a könnyed játszhatóság között, addig mások képességeit ez már meghaladja. Persze nem akarom bántani ezt a Richard gyereket, hiszen biztos nagyon jó rally-versenyző, és valószínűleg vezetni is tud, csak hát mindezt a tudást egy olyan jó húsz év gyakorlással és tapasztalattal szerezte, és azt viszont már nem veszi be a gyomrom, hogy **nekem is ugyanennyi ideig kelljen szenvednem egy játékkal, hogy megtanuljak vele játszani, és akkor még a szórakozásról szó sem esett**. Persze akinek tetszett a játék, nyugodtan játsszon vele élete végiig. **(Igazat szóltál, fiam! Martin**)

No, de ennyit a RBR-ről, beszéljünk inkább a Colin McRae Rally 2005-ről, ami a *Codemasters* szokásához híven egy nagyon is élethű, kellemes rally szimulátor. Az intro szerintem közröhej, szerintem ezt maguk a készítők is egy viccnek szánták, mindenesetre remélem nem ez lesz a jövőben a trendi.

A menürendszere a játéknak igencsak hasonlít az előző Colin game-ére, de az a vízszintes bal/jobb irányba gördülő megoldás még mindig jobb, mint a több évtizede használatos fentről lefelé elhelyezkedő menüpontok. A Championship még mindig a bajnokságot takarja, ahol még egy igen egyszerű és szegényes biográfiát is kapunk Colin bácsiról. Természetes, hogy többféle nehézségi fokozaton is elkezdhetjük beautókázni a világot, és evidens, hogy minél nehezebb fába vágjuk a fejszénket, annál több rally helyszínre látogathatunk el. Országokból a szokásos listát találjuk a DVD-n: Finnország, Svédország, Németország, Görögország, Spanyolország, Ausztrália, Japán stb., és szerencsére most nem vagyunk belekényszerítve a Ford Focus ülései közé, mert bár bajnokságot csak Colin papával kezdhetünk, ezúttal több gyártó rally autójának a volánja mögé is beülhetünk. A bajnokság a megszokott módon zajlik, országonként hat szakasz, és minden második után van lehetőségünk szervizeltetni a kocsit, kipróbálni az új beállításokat, illetve megvizsgálni a következő két pályát. Vannak Super Special Stage-ek is, és egy-egy ország befejeztével ismét csak lehetőségünk van különböző „ügyességi mini-játékokban" új upgrade-eket megnyitni az autónkhoz, amiket aztán a későbbiekben jócskán igénybe is vehetünk. Egyszóval a Bajnokság maradt a Bajnokság, szinte változatlanul.





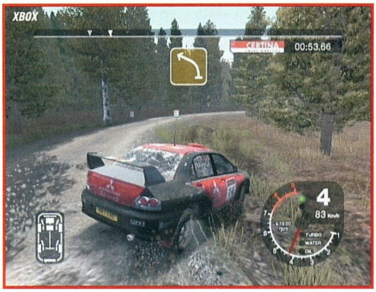
A Challenges menüpont rejti a különféle idő elleni küzdelmeket, amik egyébként gyakorlásnak sem utolsók, de itt kapott helyet a többjátékos küzdelem, illetve az internetes verseny is. Akkor érdemes ide belépni, ha csak úgy ki akarunk próbálni egy-egy pályát, vagy országot, és nincs kedvünk végignyomni miatta a bajnokságot, egyébként vannak pályák, amiket itt is unlockolnunk kell.

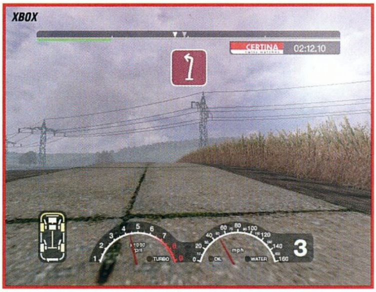
Az egyetlen igazán új dolog a Colin McRae Rally 2005-ben az a Career, amit talán le sem kellene fordítanom, mégis megteszem: ez a karrier mód, még akkor is, ha maga a szó nem pont ezt jelenti. Ez nagy előrelépés a Codemasters-től, akik idáig vaskalapos módon ragaszkodtak a megszokott bajnoksághoz, és sima versenyekhez, most meg csak úgy elénk dobnak egy igen szerteágazó és terjedelmes versenysorozatot tartalmazó játékmódot. (Talán ezt már előbb is megtehették volna.) Karrierben egyébként indulhatunk saját néven, sajnos saját országunk nélkül, mert bár dühítő, de akkor is el kell fogadnunk, hogy a nagy uniós Magyarország nincs benne a játékban, annak ellenére, hogy pl. a románok bekerültek. (Nem tudom gyerekek, de ha valaki nagyon otthon van a programozásban, írjon már egy HUN patchet a játékhoz, aztán dobjon nekem egy mailt, honnan lehet letölteni. :)

A lényeg a lényegben: a karrier módban minden, de minden zárva van! A versenyek megnyitásához pedig egyre magasabb vezetői besorolást kell elérnünk, amihez viszont a nyitva álló versenyeken való jó helyezés (mondjuk az első) szükségeltetik. Itt amúgy törekedjünk mindig az első helyre, hiszen az időeredményeink nem adódnak össze, viszont minden szakasz után pontokat kapnak a helyezettek, ezáltal egy későbbi versenyen már nincs módunk javítani a helyezésünkön, és az is eltérés a bajnoksághoz képest, hogy itt minden verseny után szervizelhetünk. Persze nem csak új versenyeket nyithatunk meg, hanem különböző teszteken is részt vehetünk, ahol újabb alkatrészeket nyerhetünk magunknak. Ha ezeket is beleszámoljuk több, mint száz kihívásban lesz részünk, mielőtt elérjük a legmagasabb besorolást.

A pályák itt egyébként csoportosítva vannak bizonyos szempontok szerint, tehát adott versenyfajtában több ország szakaszain is teljesítenünk kell. Nem utolsó szempont persze az sem, hogy milyen kocsival állunk neki versenyezni, mert bár az elején még csak egy verda figyel a garázsunkban, nagyon hamar elkezdhetjük nyerni, illetve megnyitni a többit, amikkel aztán a későbbiekben jóval esélyesebbként léphetünk pályára. Van Trophy Room (a megszerzett trófeákat, kupákat találjuk itt), és garázs is, ahol megcsodálhatjuk a már megnyert vagy még zárolt autókat is. Bár kicsit Gran Turismo koppintásnak néz ki az egész, nekem tetszett, és nagyban megnövelte például a játék szavatosságát is a karrier-mód (például még én sem értem a végére).

Az előbb bemutatott tartalmi vérfrissítésen kívül alig tapasztalni valamiféle minimális kis fejlődést a pályák, az autók grafikájában, felépítésében, a hangokban, vagy az irányításban. Ez mondjuk nem akkora hiba, hiszen a CM sorozat előző része is már kellőképpen össze volt rakva, és ennél többet már nem is nagyon lehet kihozni a PS2-ből. Az viszont már most tény, hogy a GT4 rally része sokkal szebb lesz, viszont az annyira steril, hogy egyelőre kétségeim vannak a létjogosultságá-





val kapcsolatban – de erre majd bővebben kitérek a GT4 cikkemben, amihez még a játék megjelenése előtt venni fogok egy GT4-es kormányt. (És amikor ez meglesz, újból előveszem a RBR-t és kipróbálom vele, bár nem nagyon hiszem, hogy egy kormánnyal sokkal irányíthatóbb lenne az a hulladék…)

Szóval a grafika nem nagyon változott az előző rész óta, talán csak minimálisan letisztult, élesedett egy kicsit. Mivel sokkal többet játszottam a Colin 4-gyel, mint előtte a 3-mal, most már az elején feltűnt, hogy bizony megint áthozták a pályák egy részét, vagy egyes pályarészeket az előző játékból. Görög- vagy spanyolországi részeket ugyanúgy beazonosíthatunk, mint angol szakaszokat, de ehhez lassan hozzászokunk. Pályákból van elég, és igen sokféle elágazással készültek, így aztán ne lepődjünk meg, hogy ahol bajnokságban jobbra kellet fordulni, a karriermód egyes versenyeiben mondjuk balra vagy egyenesen kell továbbhaladnunk – sőt néha a teljes szakaszt visszafelé kell majd megtennünk. Amit viszont negatívumként tudok megemlíteni a pályák kialakításával kapcsolatban, az az hogy, nagyon sok helyen nem egyértelműek az útelágazások, útlezárások, emiatt elsőre jó párszor be fogjuk nézni az irányt, és ebben még az anyósülésen makogó navigátorunk sem tud segíteni, akivel egyébként *most első alkalommal nem vagyok kibékülve*: túl hamar mondja be a kanyarkombinációkat, csakúgy mint a jelzőtáblák, amik szintén túl hamar jelennek meg. Így aztán túlságosan is hamar, még a jóval a kanyarok előtt kezdünk fékezni, úgyhogy inkább hagyatkozzunk a saját szemünkre, az nem fog becsapni.

A pályák egyébként hozzák a CMR-is technikásságot: imádtam például a spanyol szerpentines részeket, vagy a svéd jeges-havas szakaszokat, és pozitívum, hogy az angol erdőkben, ahol egyébként simán be lehet tévedni a fák közé, most valamivel több terelőkorlátot helyzetek el. A japán pályákon egy kicsit mindig érdeklődve figyelem, hogy milyen jó érzékkel keverik a barna és zöld színeket, és hogy sosem megy át a háttér egyfajta zavaros masszába. Talán csak az érzékeim csalnak meg, de most mintha még jobban próbára lennénk téve a ködös, az éjszakai, vagy az esős pályákon, hiszen a látási viszonyaink mintha tovább romlottak volna ezeken a szakaszokon. Újabb rossz pont viszont, a még GT2-ből megismert effektus (aminek azóta sem tudom megjegyezni a nevét), de amiben arról van szó, hogy menet közben, ha a környezet úgy kívánja, leveszznek az autó poligonszámából, és ha elég figyelmes vagy, észreveheted, ahogy hirtelen kirecésedik a hátsó szárny a kocsikon. A gáma szép simán fut egyébként, kivételek ez alól a Super Special Stage-ek, ahol valami okból kifolyólag egyszer mindig berángat a játék.





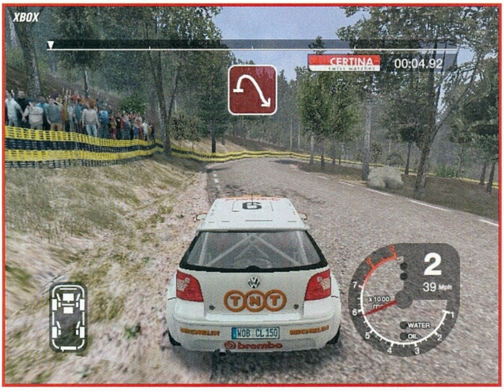
Összegezve: minden hibája ellenére azért technikás, élvezetes, változatos, és nagyon szép pályákat kapunk a CMR 2005-ben. Persze X-en valamivel szebb a játék, és ebban a verzióban találkoztam az ütközés utáni a homályosodás effektussal is, de ez igazából nem oszt és nem szoroz. (Mint ahogy az sem, hogy X-en mintha több ködarab lett volna a görög pályákon.) A törésmodell és az irányíthatóság is szerintem maradt a régi, nagyjából ugyanúgy lehet gallyra vágni a kocsit, és ugyanazok az alkatrészek törnek, sérülnek, esnek le.

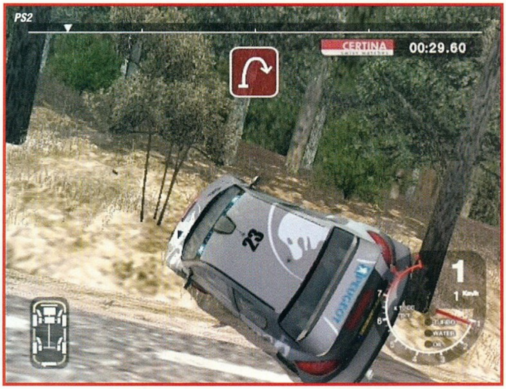
Érdekes, hogy a mostanában multiban tesztelt rally játékokban valahogy az X-es két ravaszos irányítás jobban bejött, mint a két analóg karos, ezzel szemben PS2-ön a két blokkal könnyebb váltani, mint az X irányítóján elhelyezkedő akciógombokkal. A CM Rally 2005 egyébként az a játék, ahol mindenkinek ajánlom, hogy soha nem válassza az automata váltót. Ha már nem hallja valaki a motor hangjából, hogy mikor kell fel- vagy leváltani, legalább kérjen félautomatát, néha ugyanis elég hülyén viselkedik az autó, egyes sebességeket csak hosszabb huzavona után akar bevenni, amivel értékes másodperceket veszíthetünk (mielőtt valaki beszólna: 100%-os váltóállapot mellett is tapasztalható ez a dolog.)

Most, hogy elérkeztünk az összegzéshez, azt kell, hogy mondjam a Colin McRae Rally 2005 egy sokkal jobb játék, mint az elődei, még akkor is, ha szinte semmi fejlődést nem tapasztalhatunk. Mert ha a játék nem is lépett előre az evolúciós létrán, sok olyan roppant bosszantó és zavaró dolog lett javítva, ami az előző részek nagy hibáinak számítottak: a rally megszállottak biztosan emlékeznek még arra, amikor csak Ford Focus-szal lehetett versenyezni, vagy arra, hogy a nehéz fokozatban csak belső nézetből engedett a gép játszani.

Ezek a hibák most ki lettek küszöbölve, és a szavatosságnak is igencsak jót tett a karriermód. Talán ezért, az eddigi legjobb Colin McRae játék a 2005-ös!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

Sajnos nem volt időm túl sokat Colinozni, mert az Outrun 2-vel voltam elfoglalva, de azt hiszem, hogy Csipi fiam szavaihoz nem tudnék érdemben hozzátenni, maximum elvenni. Azért a Colin 5 és a Richard Burns között ég és föld a különbség, ráadásul most, hogy tele van az újság, megérkezett a WRC4 tesztverziója is… Mindegy, az majd a jövő hónapban megy le!

COLIN MCRAE RALLY 2005

CODEMASTERS

PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2	1-8 Játékos memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock) online
XBOX	1-8 Játékos system link, kormány xbox live

✔ hibák kijavítva, szavatosság kitolva a karriermódnak köszönhetően
× néhány apró hiba még benne maradt

XBOX PS2

8.5 pont





Def Jam FIGHT FOR NY

A **Def Jam** első részével ugyan nem sokat játszottam, de amit láttam belőle, az elég jópofának tűnt. A második résszel, a **Fight for New York**kal már azonban előzetes formában is találkoztam (múlt szám Előétel rovata), ami egyből meggyőzött arról, hogy ez most kivételesen nem az EA üzleti érdekekből agyonajnározott terméke, hanem egy valóban jó játék. Hogy mire alapozom ezt a kijelentést, az önmagáért beszél. Az alap ugyanis arról szól, hogy egymásnak engedünk egy rakás rapsztárt, majd végigbulizzuk velük a teljes programot. A végigbulizás persze annyit tesz, hogy lazán elkenjük a száját mindenkinek. :)



PRESS START BUTTON

A korongot behelyezve láthatjuk, a fejlesztők nem szórakoztak... az első képsorokban is az van, ami a DJ fő lényege. A keménykötésű fekák két csapatba verődve megindulnak New York utcáin, felkapnak minden a szemük elé kerülő tárgyat, azután összeakasztják a bajszukat. Ránk, a játékosokra csak két feladat vár. Az egyik az, hogy lejátsszuk ezt a háborús helyzetet, a másik meg az, hogy eldöntsük, milyen formában romboljuk szét a várost és az ellenfeleket. A karrier módban (Story) megalkotunk egy nekünk tetsző karaktert, akivel megindulunk a hírességgé válás rögös útjain. **(Én kapásból megépítettem Józsit, a nagydarab, lelke mélyén tökfeka kollégámat – mint két tojás, olyan lett a hasonlóság! Martin)** A teljes arcszerkezetet mi kreáljuk, valamint azt is, hogy milyen módon beszéljünk (gettós, falusi, satöbbi).

Elkezdődnek a bunyók, mi pedig egyre feljebb kerülünk a ranglistán. Közben edzéseken vehetünk részt, vagy tetováltathatjuk magunkat, esetleg ruhákat, ékszereket is vásárolhatunk (természetesen pénzért). Teljesen szabad kezet kapunk. A lényeg, hogy időnként essünk neki valakinek és győzzük le azt, hogy egyre többen ismerjenek minket. Alapból van egy küzdőstílusunk (utcai, önvédelmi, pankrációs, satöbbi), amin belül fejleszthetjük magunkat az összecsapások során szerzett pontokkal. Erre szükség is lesz, hiszen bár az elején még viszonylag könnyen el lehet bánni mindenkivel, azért később már nem lesz annyira egyszerű az ellenfelek leverése. A történetes mód mellett még a normál bunyó vár ránk (Battle). Ezen belül eleinte csak a sima egy az egy ellen, a társas és a mindenki-mindenki ellen verzió van nyitva. A nevük önmagáért beszél, talán csak annyit érdemes megemlíteni, hogy a társasban ketten vagyunk két gépi (ha van elosztónk, akkor emberi) ellenféllel szemben. A szabályok nem túl bonyolultak, mivel összesen három lehetőség van (nincsenek törések, mindent szabad, blabla...). A későbbiekben viszont már elég komoly opciók nyílnak majd meg. Ilyen az, amikor a metrónál verekszünk (elég kellemes, mikor valaki a szerelvény elé esik), illetve egy szobában, amiből az ablakon keresztül ki lehet hajítani a másikat... esetleg egy tűzzel körülvett ringben, vagy egy olyan szorítóban, amiben az nyer, aki kihajítja az ellenfelét.



EXTRÁK

A sima Battle módban minden győzelemnél pontokat kapunk. Ezeket az Unlock Rewards pont alatt költhetjük el új helyszínekre, vagy szereplőkre. Érdemes sokat gyűjtögetni, mert Snoop Dogg például kettőszázötvenbe kerül, ami finoman szólva elég sok. Egyébként az új karakterek behozatala átlagosan ötven körül van, míg a helyszínek hetvenöt magasságában. Utóbbiaknál találhatjuk meg a metrót, vagy a lángokkal körülvett ringet is. De térjünk vissza az emberekhez, hiszen ezekből van a legtöbb. Hihetetlen mennyiség vár ránk, szám szerint hetvennégy! Ennyi karaktert én még egy verekedős stuffban sem találtam. A nagy nevek mellett vannak ugyan kevésbé ismert arcok is, de senki sem fog panaszkodni, amikor ott lesz előtte mondjuk Method Man, Carmen Electra, Dogg, Redman, Ghostface Killah, Ice-T, Lil' Kim, Busta Rhymes, Omar Epps, Henry Rollins, Warren G, vagy éppen Xzibit. Persze mindegyiküknek más a stílusa... egyből fel is lehet ismerni őket.



ÜSD, VÁGD!

A DJ új része egyszerűen fenomenális! Már alapból nem lehet rossz az a bunyós program, amiben ekkora választék fogad minket a játékosok terén, de amit még a helyszíneknél is sikerült megteremteni, vagy maguknál az összecsapásoknál, azt szerintem senki nem gondolta volna. A metrónál, a roncstelepen, vagy az áramellátónál... mindegyiknél külön élmény véresre verni a másik buciját. Igazából nem nagyon lehet elmondani, hogy milyen, amikor az ellent nekilököd a falnak, azután szinte beleépíted a betonba egy-egy ütéssel, vagy rúgással. Plusz még használhatsz az amortizáláshoz egyéb eszközöket is... például ajtókat, botokat, szélvédőt, rácsot, satöbbi. A hab a tortán az, amikor bedurransz (az életerő alatt megy fel a csík, ami az agresszivitásod mutatja), minden sárgásbarna lesz, megfogod a másik fickót és egy különleges támadással teljesen lealázod. Mindegyik szereplő más módot alkalmaz ilyenkor... Busta például fogja az ellenfelét, levágja a földre, meglengeti maga körül, aztán a hátán kettéroppantja a gerincét. A legjobb az ilyen mozgásokkal befejezni egy küzdelmet, hiszen akkor még egy látványos belassulást is megszemlélhetünk. Szóval élmény terén nincsenek gondok. De mondhatjuk ezt az egész játékra.

A grafika nagyon szép... a karakterek jól ki vannak dolgozva, mint ahogy a pályák is. Minden nagyon részletesen meg lett rajzolva. Az ütéseknek valódi erejük van, láthatóan megroggyan alattuk az, aki bekapja őket. Összességében nagyon szép az új DJ, egyedül az átvezető filmben látható csillogó aszfalt nem tetszett, amit már az Előételben is említettem. A játszhatósággal szintén nincsenek nagy problémák, talán csak annyit róhatunk fel ellene, hogy nehezebb fokozaton már emberfeletti módon küzd a gép, ami kicsit lerontja a mókát. A szavatosság jó, hiszen ezt akár később is elővehetjük egy-egy brutális bunyó erejéig... arról meg nem is beszélve, hogy amíg mindenkit megnyitunk és szert teszünk minden helyszínre, addigra azért jó sokat kell akcióznunk. A zenék valódi rap szerzemények, olyan előadóktól, mint Busta, LL Cool, Xzibit, és mások. Azt azonban sajnálom, hogy elég közepes szintet képviselnek a nóták. Nem a műfajjal van bajom, hanem a lemezre tett alkotásokkal, hiszen ezeknél sokkal igényesebbek és ütősebbek is léteznek. A hangok terén azonban semmi kifogásom nem lehet. Az ütésekhez durva csattanások dukálnak, szinte érezzük magunkon a kemény csapásokat. Mi maradt még hátra? Egyedül a hangulatot nem véleményeztem. Nos... az is remek. Kevés bunyós cuccal szórakoztam annyit az utóbbi időben, mint a DJ. Profin kivitelezett, ötletes, hangulatos és szép játékkal állunk szemben, amit minden géptípusra nagyon tudok ajánlani. Már csak azért is, mert pixelre pontosan megegyeznek. Aki kedveli a stílust, az lassan rohamozhatja is a boltokat. Kár lenne kihagyni ezt a brutális utcai háborút...

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem vagyok oda napjaink RAP zenéiért – nálam a RAP megállt a Run DMC-nél, a Public Enemy-nél, és a Grandmaster Flash-nél... Talán ezért, valahogy nem volt olyan nagy hatással rám, hogy most lehetőségem lenne Bustával kiporolni Snoop fenekét. Mondjuk Carmen Electra, mint olyan elég nagy vonzerőt képvisel... ;)

DEF JAM: FIGHT FOR NY

EA	
PS2, XBOX, GC	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló
PS2	1-4 Játékos, dpl II memóriakártya 8mb (113KB) analóg irányító (dual shock), multi tap
XBOX	1-4 Játékos 8 blokk, dd 5.1

✓ remek hangulat, durva bunyók és ütések, rengeteg extra
× pár apróság

XBOX PS2
8.5 pont


MOST ÉLHETED ÁT ELŐSZÖR
TESTKÖZELBŐL A CSATÁKAT
KÜZDJ 3 SINGLE PLAYER MÓDBAN VAGY VÍVJ CSATÁKAT AKÁR 16 BARÁTODDAL MULTIPLAYERBEN
WWW.STARWARSBATTLEFRONT.COM
KÖSD EL, MAJD HASZNÁLD A STAR WARS KLASSZIKUS JÁRGÁNYAIT, TÖBBEK KÖZÖTT AZ X-WINGEKET, TIE FIGHTEREKET ÉS AT-AT-KET.
automex MULTIMÉDIA
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy weboldalunkon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
PC CD
The way it's meant to be played NVIDIA
PANDEMIC
POWERED BY gamespy
LUCAS Arts
LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Pandemic and the Pandemic logo are registered trademarks and/or trademarks of Pandemic Studios, LLC in the United States and/or in other countries, respectively. ©2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & ™ as indicated All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpyIndustries Inc All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and DNAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

VIETCONG
PURPLE HAZE™



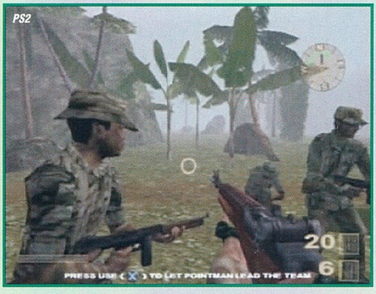
Olybá tűnik, folyamatosan váltogatják egymást a különböző időszakok, amikben egy bizonyos alapötletet valósítanak meg a konkurens fejlesztők. Egyszer a túlélő horror, egyszer a taktikai/lopakodós akció, egyszer a pszi erők, egyszer a Diablo másolatok… és még sorolhatnám tovább. Nem mondom, ezek a „mániák" sokszor igazán minőségi játékokat is termelnek nekünk, a játékosoknak, de nagyrészt ilyenkor jönnek ki az igazi szemetek is, amiket a vásárlók is, de leginkább talán a kritikusok kívánnak a hátuk közepére. Hiszen mindenkinek tele a hócipője egy idő után az ikszedik hasonló műfajú anyaggal.

Ehhez már csak a témaválasztás jöhet habként a nemkívánatos tortán. Jelenleg a Vietnám szellemében elkövetett akciójátékok hónapjait éljük. Elsőként érkezett a Killzone-t jegyző Guerrilla külső nézetes üdvöskéje, a Shellshock. Ezt követte a Pivotal alkotta Conflict sorozat (Desert Storm) egyszerűen csak Vietnam alcímmel ellátott harmadik része… majd megérkezett a PC-n már nem ismeretlen **Vietcong** FPS új fejezete is, a **Purple Haze**. Természetesen ezzel még nincs vége a listának. A közeljövőben ugyanis legalább egy hasonló programmal fogunk még gazdagodni, méghozzá az előző számban már bemutatott (Hírek rovat) The Tet Offensive személyében. Felmerül a kérdés: valóban szükségünk van erre? Érdemes egyszerre ennyi játékot kihozni Amerikán kívül egy olyan témában, ami még érintőlegesen sem kapcsolódik kontinensünk (és hazánk) történelméhez? Majd kiderül. ;)









MAKE LOVE, NOT WAR!

Ezt kiabálták világgá a vietnámi harcokat követően a hippi mozgalmak. Pólókon és hatalmas transzparenseken egyaránt olvasható volt az azóta elhíresült szlogen. A klasszikus és kultikus Hair mesterműben is látott világ jelenik most meg előttünk, ahogy a Vietcong felpörög gépünkben. Fekete-fehér képsorokban tekinthetjük meg a Beatlest és Lennont… a Stones-t, Elvis esküvőjét. De a sötét oldalként ott van a vietnámi háborúba induló, majd ott harcoló katonákat bemutató folytatás. Szól a rock & roll, fürge helikopterek hasítják a levegőt, miközben rizsföldek felett szállítják a többnyire halálba tartó fiatal férfiakat. A *haverok, buli, hanta* ideje ez. Magasztosnak tűnő, ám a sárga föld szintjét sem érő ideológiai csata. Légy üdvözölve benne! Hisz a főszerep innentől a tiéd.

LANDOLÁS ELŐTT

A menüben található gyors küzdelem ne tévesszen meg senkit, mint ahogy az egyjátékos mód sem. Ezek a teljesen felesleges kategóriába sorolható küldetések. Míg a gyors küzdelem alatt megválaszthatjuk, hogy melyik oldalon vagyunk, majd így irthatjuk a nagy számban megjelenő ellenséget mindenféle jutalom nélkül, addig az egyjátékos módban a kampány végigjátszása során már megnyitott küldetéseket élhetjük át újra… már ha akarjuk. A lényeg az opcióknál van. Aki számára fontos, az itt állíthatja be a feliratozást, valamint az invertált irányzékot (bevallom férfiasan… én speciel a hagyományos célzással szinte játszani sem tudok a saját szemszögű programokkal). Amennyiben ezzel mindenki kész, lehet nekifeszülni a történetes módnak, ami szintén a Single opció mögött bújik meg, ahogy az egyjátékos ismétlő változata is. A játékot körülölelő sztorit egy átvezető indítja el, melyben a sziklák közötti patakon átgázoló csapatunkhoz közel a vietkongok leszednek egy amerikai vadászgépet. A filmecske nagyon kellemes. Szép, hangulatos… a zöld természet felett elsuhanó gép látványa már-már filmszerű. Ámuldozni azonban nincs idő, mivel a következő pillanatban már miénk is az irányítás.

LANDOLÁS UTÁN

A feladat: megtalálni a roncsot és a pilótát. Utóbbit persze nem árt élve eljuttatni a találkozási pontig, ahol helikopteres szállítás lehet a részünk. És hogy milyen a játék? *Érdekesnek tűnik.* A rádiós erőszakosan nyújtogatja felém a kommunikálni próbáló felettesek hangját közvetítő kis fekete szerkezetet… legyen egy jó napja, átveszem. Ezt követően megindulunk előre a csobogó, ismétlődően hullámzó patakmederben. A katonáknak egyszerű kis parancsokat lehet osztogatni (támadjanak az ellenségre – csak ha a közelben látható valaki, szóródjanak szét, kövessenek, vagy maradjanak egy helyben), valamint egyesével hívhatjuk őket a kis képek segítségével. Ezen felül hagyományos FPS dolognak tűnik a dolog. Gyanútlanul sétálgatunk előre. Embereim a hátam mögött. Egy huzal elrejtett csapdát jelez, amit odakúszva hatástalanítok. A repülőgépre két sárga vigyáz, akiket gyorsan likvidálunk, hamarosan pedig eljutunk a láthatóan hirtelen szükség építtette szállásra, ahol az ellenség tűzereje fogad minket. Lekaszálásuk után hónom alá csapom a lezuhant pilótát, felrobbantom a fegyveres ládákat, majd elhelyezem kis csapatomat a találkozási pontnál, ahol a rövid adok-kapok végeztével már jönnek is bajtársaink, hogy elszállítsanak minket a bázisra. Nem tűnik rossznak, csak éppen elég egyszerű a kezdés. A párás dzsungel inkább ködösnek tűnik, a vízben gyalogolva rettentő idegesítő hangokat keltünk, a célzás nem valami tökéletes, ráadásul embereim is ilyen-olyan ökörségeket tesznek rövid időközönként. Ezen kívül meg csak a szokásos dolgokat kapjuk. Emberünk sétál, guggol, kúszik, lő, szúr. A környezet: dús aljnövényzet, 3D-s fák, sziklák. Az ellenség: gyenge intelligenciájúnak tűnő, pixelharcosok.

Ebből még bármi kisülhet.

WELLCOME TO THE JUNGLE

Hogy a végén mi sült ki belőle, az még maradjon titok. Az azonban már biztos, amit a következő missziók alatt tapasztaltam. Megyünk előre, hatástalanítjuk a csapdákat, foglyokat keresünk és mentünk. Mindeközben marad időnk arra is, hogy robbantgassunk, vagy lesből támadjunk meg ellenséges csapatokat… illetve egy nagy folyón átkelve bunkereket foglaljunk el. Csapatunk idővel bővül vendégekkel is, de az állandó tagok közé a rádiós, a szaracén és az őrszem tartozik. Értelemszerűen a rádióstól tudjuk meg a leendő feladatokat, amiket a Start lenyomásával is megtekinthetünk. Ugyan van nálunk kötszer is, mégis az a legbiztosabb megoldás sérülés esetén, ha a szaracénnel meggyógyíttatjuk magunkat. Ezt a módszert tulajdonképpen végtelenszer alkalmazhatjuk. Arra azonban érdemes odafigyelni, hogy a gyógyítás nem tökéletes. Ez azt jelenti, hogy egyre kevésbé lehet pótolni az életerő veszteséget. Az ezt jelző csík egyre rövidebb lesz. A teljes felgyógyulás pedig akkor jön el, ha egy adott misszión már teljesen túljutottál (ez több pályából is állhat). Haladás közben az ellenfeleket piros pont jelzi a képernyő jobb felső sarkában látható kis iránytűn. Ám érdemes inkább mindig alaposan körülnézni, mivel sok esetben már csak akkor fog megjelenni ez a jelzés, mikor két-három golyót már bekaptunk az említett úriemberektől. Szóval körbenézni, valamint fedezéktől-fedezékig haladni már-már kötelező jellegű. Nem utolsó sorban azért is, mert rengeteg csapda van elrejtve a legtöbb küldetésben. Ugyan a közelükbe érve az őrszem értesít minket, de ha előre rohanunk, akkor ezzel a figyelmeztetéssel nem sokat tudunk kezdeni… és bajtársaink utolsó feladata az lesz, hogy apró darabkáinkat összeszedjék. Találkozhatunk a már említett drótos megoldással, aminek a tövében lévő detonátort kell semlegesíteni, de később földbe rejtett karókkal is összefuthatunk. Ezeket csak ki kell kerülni, illetve ha le vannak fedve, akkor a növényzetet kell eltávolítani róluk. Rengeteg lehetőség van az elhalálozásra, ám a játék végét az is jelentheti, ha valamelyik csapattársunk elesik. Érdemes tehát odafigyelni rájuk!

MULTIPLAYER

Ez alatt a címszó alatt találjuk az egyetlen különbséget is az X és a PS2 változat között. Alapból egyik sem rendelkezik osztott képernyős többjátékos móddal, vagy olyan lehetőséggel, hogy mondjuk több



gépet összekössünk. Az egyetlen multi opció a Microsoft masinán vár minket az Xbox Live-nak köszönhetően. Ezen azonban egyszerre akár tízen is összecsaphatunk, valamint tölthetünk le frissítéseket/kiegészítéseket is. Elég szegényes tehát a többjátékos lehetőségek száma. Erről ennyit...









KELL EZ NEKÜNK??

És akkor most jöjjön egy erősen negatív vélemény a VC-ről. Kezdeném talán az objektív dolgokkal, azután jöjjön az én személyes véleményem. Grafikailag nincsenek igazán nagy problémák a programmal. Egyik változattal sem. Minimális eltérés ugyan van közöttük, de ez nem számottevő, ráadásul betudható a hardverek képességeinek is. Ami hibát tapasztaltam, az mindkét verziónál megtalálható. A víz nem ronda ugyan, de azért manapság már sokkal jobb effekteket is alkalmaznak más csapatok. Mindez csak azért számít, mert elég gyakran találkozunk folyókkal, patakokkal, vízesésekkel. A karakterek egészen tűrhetően ki lettek dolgozva, inkább a mozgásukban van egy kis bibi. Hogyan is mondjam... sokszor idétlenül csúszkálnak ide-oda a sétálgatás helyett. A másik dolog, ami az embereknél nem igazán tetszett, az az árnyékok megvalósítása. Egy fekete folt van alattuk és ennyi. Soha nem csíptem ezt a megoldást a jelenlegi hardvereknél, mivel sokkal többre is képesek. Ilyet már csak az oda nem figyelés, vagy a trehányság okozhat. A játszhatóság szintén nem tökéletes... ezzel kapcsolatban még több hibát találhatunk. A célzás normál nézetben szinte egyáltalán nem működik, hiába van ott az a fránya célkereszt. Először a szemünkhöz kell emelni a fegyvert, és csak utána tudunk pontosan meglőni valakit. Ami még ennél is zavaróbb, hogy sokszor hiába találjuk el valakinek a fejét, az kis görnyedezés után vígan futkározik tovább. Magyarul a sérülések lemodellezése nem sikerült valami jól... vagy eleve nem is foglalkoztak vele.

A legnagyobb gáz a mesterséges intelligenciával van. Saját embereink elénk állnak percenként, még a legnagyobb tűzharcok közben is. Fedezékként meg hiába állítjuk be őket egy kidőlt fa mögé, sorra kiugrálnak mögüle, beszaladnak elénk, lőnek párat, majd vissza a fa mögé... mindezt pedig marhára idegesítőn teszik. Amennyiben eltaláljuk őket, még nekik áll feljebb. Ha parancsokat adunk, azt sem mindig értelmezik megfelelően. (Bár ez viszonylag ritkán fordult elő.) Az ellenséges intelligencia még rosszabb.

Ezt jellemezni leginkább azzal a jelenettel tudom, amikor átsétáltam egy patakon, majd megláttam tőlem balra két Vietkongot. Kábé két-három méterre tőlem álldogáltak, de egyik sem vett észre, pedig elég nagy zajt csaptam (a program elméletileg figyeli, hogy mennyire vagyunk halkak, és ennek megfelelően reagálnak az ellenfelek). Az egyiket szépen lelőttem, a másik meg csak állt tovább bután nézelődve. Hát gratula... és ilyen nem csak egyszer fordult elő.

Szavatosság? Hmmm... A Sony változat esetében nem sok. Talán **egyszer végigjátsszuk, de még az sem biztos**. Utána semmilyen más lehetőségünk nincs. Az X esetében legalább ott van az online csata, ami emberi játékosok ellen akár még élvezhető is lehet.

A zenék jók. Legtöbbször csak az átvezetők alatt szólnak, de tipikusan a vietnámi háborút bemutató filmeket idézik. Dögös rock & roll, ami kicsit meghozza a harci kedvet. A hangok változóak, a vízben sétálgatástól a falra másztam, a fegyverek viszont jól szólnak. Kár, hogy a feltüntetett „erős nyelvezet" mindössze arról szól, hogy harcosaink időnként beszólogatnak a szalmakalaposoknak (Fuck you!), vagy párszor egy tömör, de velős szóval illetik az aktuális helyzetet/történést (Shit!). Nagyszerű...



A hangulat olyan, amilyen. A leírtak alapján lehet sejteni, mennyire ejt rabul minket a játék. Az átvezetők meghozzák a kedvet a vietnámi csatározáshoz, de azután a hibák, valamint az idővel unalmassá váló dzsungelharc le is lohasztja a kedélyeket. Vannak jó kis korhű fegyverek, találhatunk pár izgalmasabb/jobb küldetést is (a lerombolt hídnál való átjutás például... vagy akár az, amikor az esőben kell túljutni a bombatölcsérek között), de összességében csak megyünk előre, és azt sem tudjuk, hogy ezt miért tesszük. Nincs motiváció, nincs késztetés, ami miatt igazán akarnánk a program végét. Igazából ajánlgatni sem nagyon tudom. Még aki szereti ezt a vietnámi témát, annak sem... hiszen a Shellshock hangulata már megmutatta, hogy a témából mit lehet kihozni. Akit meg ráadásul a téma sem érdekel, annak saját szemszögű lövöldében sokkal igényesebb, hangulatosabb alkotások is vannak. Ghost Recon, Rainbow 6, vagy akár a Frontline, Iron Storm. A VC-re tényleg nem volt semmi szükség. Legalábbis ebben a formában. Béna kivitelezés (mesterséges intelligencia, fizika, satöbbi), kevés szavatosság.

Egyre gyengébb az FPS felhozatal. Hol vannak már az olyan nevek, mint a Doom 3, a Half-Life 2, a Halo 2, az Area 51, vagy a Killzone? Akarom őket! Ráadásul akkor most jöjjön az én kis személyes véleményem erről a vietnámi őrületről, ami a játékiparban van...

MI KÖZÜNK HOZZÁ?

Véleményem szerint Vietnám az egyik legértelmetlenebb, leghülyébb háború volt, amit idáig indítottak a földön. Volt pár film a témában, amit megnéztem... talán még tetszettek is. De ennyi elég. Esetleg egy, vagy két program is belefér. Azonban a többi már iszonyatosan felesleges. De a játék minőségén ez nem fog változtatni. Ha jobban összerakják, akkor jobban is értékeltem volna. Ám **láttuk a vietnámi háborúnak ennél sokkal hatásosabb feldolgozását is**. Ne pazarold rá a pénzed – ha kevés van...

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Én is tesztelgettem a játékot, persze nem olyan behatóan, mint a Gábor, ezért én nem is vagyok annyira lesújtó véleménnyel róla. Gyengébb, mint a Shellshock, de erősebb, mint a Conflict. Ez az az átlagos, tipikus FPS klisé, amire most egy Vietnámos bőrt húztak rá. Szerintem el lehet mulatni vele az időt, persze minél olcsóbban veszed meg, annál jobb...

VIETCONG: PURPLE HAZE

GATHERING

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2 – 1 Játékos, memóriakártya 8mb (660KB), analóg irányító (dual shock)

✔ vietnám annak, aki szereti
✕ a mesterséges intelligencia és a szavatosság... leginkább

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

XBOX – 1-10 Játékos, headset, 10 blokk, xbox live

✔ vietnám annak, aki szereti, xbox live opció
✕ mesterséges intelligencia... leginkább

XBOX	PS2
6 pont	5 pont

Szerkesztőségünk gyűjteményébe keressük az itt látható régi kiadású Mozaik, Asterix és Talpraesett Tom képregényeket. Ha valamelyik megvan neked HÍVJ!

Tel.: 369-26-86






Megjelent
VOX
690 Ft
Magyarország leg
filmmagazinja
mozim
zin®
któber
Három a magyar…
Dealer
A temetetlen halott
Tamara
Tom Cruise, a bérgyilkos
Collateral – A halál záloga
Csendes amerikai
Michael Mann-portré
Denzel Washington
Nicole Kidman
Jean Reno
Julie Andrews
Matthew Perry
Nia Vardalos
„Fogok én még katonás filmeket forgatni!"
BRUCE WILLIS
2004/10. szám

Ha nem lennének terroristák, sok játékgyártó lenne gondban, ki is legyen az aktuális közellenség, mint eliminálandó célpont a poligonális főhős bőrébe bújt játékosoknak. Én – de szerintem ezt is mondtam már valamikor – általában nem igazán tudok azonosulni a terroristavadász katonákkal, ügynökökkel, vagy egyéb ilyesféle foglalkozást űző egyénekkel. Ebben valahogy nincs meg számomra a feeling, és annyi, de annyi egyéb jelölt is volna „első számú közellenségnek", hogy szinte már sajnálom szegény virtuális terroristákat, hogy mindig őket kaparják elő, ha valakit le kell gyilkolni. Emiatt egy adott játéknak elég jól kidolgozott történeti háttérrel kell rendelkeznie ahhoz, hogy a „terrorista vonalon" túl megfogjon, és ne csak reflexből nyomjam előre a kart, hanem érdekeljenek is a szereplők, és hogy ki, mit, miért is csinált a köznép ellen.

A **Kémregény (Spy Fiction)** (ha a „fiction"-t regénynek fordítom ugye) már az elején, az introban bemutatja, hogy egy vélhetőleg terrorista bácsi egy reptéren valami tartályból gázt enged a légtérbe. Majd beszédet is hallunk, a szokásos hatalomra éhes stílusban. Viszont a játék gerincét nem ez fogja képezni, mert ahogy haladunk előre a missziókban, úgy derülnek ki egyes dolgok, és mutatkoznak be a főbb szereplők. Most így belegondolva, egész ügyesen rakosgatták össze az egyes elemeket, mert a game inkább olyan, mint egy kémfilm, nem pedig a szokásos Tom Clancy-féle tucatstory. Na jó, igaz, nem olvastam a fickó könyveit, de ami a játékokból átjött, az kifejezetten középszerű irányvonalat képviselt eddig. Vess össze egy Metal Gear Solidot egy Splinter Cell-lel, vagy a Ghost Reconokat a két SOCOM-mal: a különbség minimum két pont az ellenfelek javára. Rainbow Six? (Lakótelepen élek, untig elég itt levadászni a lépcsőházba bejutott rosszarcúakat... :)

Mostani kémjátékunk főhősei tipikus japán alakok, legalábbis a kinézetük szerint, és a Special Execution Agency nevű szervezet tagjai. Billy Bishop a szerteágazó Son Goku hajzattal, és transzvesztitákat is irigységre késztető lányos arcával erősen húz a tipikus manga figurák felé, csak a szemeit szabták normál méretűre (lehet, hogy csak az amerikai és európai kiadásban?). Ő a Phantom csapat vezetője, egyedül elvégzendő titkos küldetésekre szakosodva. Ezt segíti átlagon felüli ereje is, ami mondjuk nem látszik rajta, de fogadjuk el az ismertető szöveg szerint. Némileg viszont hátráltatja az, hogy nem tud női álruhát ölteni (na, mégis lőttek a traveszti bulinak), ami részben más irányvonalat jelent a játékmenetre nézve, mint a következő társánál (és gondolom ezért sivalkodott őrök után az a csaj is, aki rajtakapott, amikor a női mosdóban matattam). A lány, Sheila Crawford, a Phantom egyetlen ilyen nemű ügynöke. Még hamvasabb, mint a 26 éves srác, mivel még csak 18 a kis szőkeség. Ennek ellenére már megjárta a Francia Idegenlégiót (vagy csak a légiósokat... :), és akármilyen célpontnak felveheti a küllemét, ami szerintem bosszantó, nősoviniszta, túlemancipált húzás volt a készítők részéről. De azért becsületükre legyen mondva, hogy legalább gondoltak arra az igen kevés számú női játékosra is, akik nem a Harvest Moonban pátyolgatják a tehénkéket, hanem erőteljesebb feladatokra vágyakoznak. Lara Croft pedig menjen el egy konyhaszimulátorba, vagy „feleség RPG"-be, mert én férfival szeretnék nyomulni a következő Tomb Raiderben.

(Egyébként angolul tudjátok, mit jelent az angol „feleség" (Wife) szó? Ez ún. mozaikszó: Washing (mosás), Ironing (vasalás), F*cking (d*gás), Etc. (satöbbi). Na, nem mintha bajom lenne a szebbik nemmel, csak én jelenleg még nem érzem magam túl családcentrikusnak – na, meg is nem kéne gyereket vállalnia annak, akinek a terhes nőkről az Alien filmek jutnak az eszébe...)

De, hogy folytassam a cikket, azt hiszem el kéne magyaráznom ezt az álruha dolgot. Ez eléggé MGS lopásnak néz ki, különös tekintettel arra a részre, amikor (talán Otacon?) segítségével láthatatlanná tudott válni kis időre Snake, az első részben, amikor elkapták és bezárták. Emberünk (csajunk) ugyanis a falhoz vagy plafonhoz lapulva áttetszővé tudja tenni ruháját, olyan formán, mint a Predátor – így a mászkáló őrök nem vesznek észre, míg belénk nem botlanak, szó szerint. Öltözékünknek viszont sokkal hasznosabb az a tulajdonsága, hogy fel tudja venni más emberek ruháját és arcát is! Ez úgy történik, hogy adva van egy mindig nálunk lévő, 3DA Cam elnevezésű, egy tetszőleges helyre feltehető, hordozható mini-kamera eszköz, amivel a kém felvételt készíthet bárkiről, majd elbújva egy zárt helyre (hordó, láda, öltözőszekrény, kuka) megváltoztathatja a külsejét. Ezen elbújós helyeken az átvedlésen kívül bonusz infókat is megszerezhetünk – lásd game közben a File Screent. A másolásnak három szintje van: ruha, arc, és a hang eltárolása. Ha például hátulról látjuk alanyunkat, akkor csak a ruha kerül a képbe, de ha szemben van, akkor már a fejét is megkapjuk. Ha ez a kettő megvan, és a fickó feje felett kis fül ikont látunk, akkor már csak a közelébe kell férkőzni, L1-el elterelő mozdulatokat végezni bizonyos ideig (takarítóként partvissal sertepertéltem, kutatóként kémcsöveket vizsgáltam, kaszinó vendégnek maszkírozva pedig egy pohár pezsgővel ácsorogtam, mint „félrevezető művelet"), és a beszélgetését kihallgatva máris megszereztük a hangját is. Ez az első pályákon még csak opció, meg nem árt, ha nem csak kukán állunk, ha elkap pár éber őr és megmotoznak, de később már csak így juthatunk tovább egyes helyeken! Párbeszédeket különben mindenhol meghallgathatunk, és néha elég fontos infókat is szerezhetünk belőlük. Például az első küldetések között volt, hogy meg kellett szereznem egy optikai lemezt, amit egy katona őrzött magánál. Viszont az őrök csak akkor ejtenek el cuccokat, ha fojtófogással elkapjuk, vagy a villanyborotvának álcázott elektromos sokkolónkkal megb***atjuk őket árammal. Én persze a szobában a könnyebb kutatást elősegítve kapásból fejbe lőttem a fal felé fordulva animáló csávót, de később gyanús lett, hogy nem találtam semmit, és kihallgatva rájöttem, hogy a doki neki adta át a lemezt megőrzésre (szerencsére a kulcsfontosságú emberek és tárgyak újratermelődnek, elakadni nem lehet). Ennek felhasználása viszont akkora Mission Impossible film lopás volt, mint egy ház! Ugyanúgy a szellőzőaknából kellett kötélen leereszkedni, mozgó lézerkapuk között, és a számítógépet ugyancsak nyomásra érzékeny padló, valamint hőmérsékletdetektor védte, egy retina scannerrel kombinálva. Ez még nem is volt baj, mert az instrukcióknak megfelelően befújkáltam magam hőblokkoló spray-vel, és megvolt a retinamintám is, viszont a hülye lézerek között húsz percig kínlódtam, de mindig beriasztott valamelyik. Mikor meg végre leértem, betettem a lemezt és feltöltöttem az adatokat, ki kellett volna jutnom, de jött egy új lézersor és kezdhettem volna elölről. Miután kiordibáltam magam, kikapcsoltam a gépet, de este még úgy gondoltam, teszek egy próbát – erre meg elsőre sikerült...

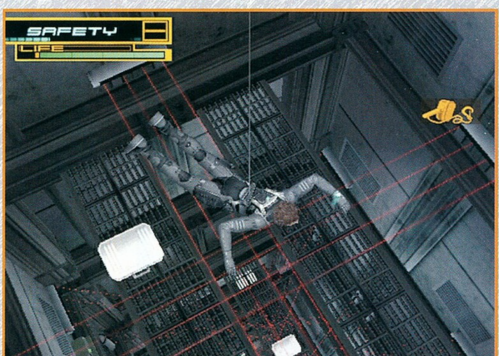
A fagyasztó spray használathoz hasonló tippeket egyébként csak akkor kapjuk meg teljesen, ha nem hard fokozatba tettük a kalandokat (Adventure Level), de az ellenfelek tudását is hasonlóan, három szintben szabályozhatjuk új játék kezdetekor. Ez jó lehet a kezdőknek, de egyébként az Expert nehézségi (nehezen átverhető, erősebb őrök és kevesebb használható cucc lehet nálunk), valamint a Level3











Adventure (kevés tipp) szinteket ajánlom, mert én mindkettőt közepesre véve elég *csirkének* találtam a játékélményt. A legfájóbb az, hogy hiába volt nálam a sok spéci szerkezet, abszolút nem voltam rákényszerülve a használatukra – az említett közepes szinteken. Ezeket a játék négy csoportba sorolja. A **Spy Tools** eszközei a fegyverek (hangtompítós pisztoly, később automata gépfegyver is kerül hozzánk), gránát, tollba épített gránát, a már említett borotva, bumeráng kártya a léghajós résztől, cigaretta fáklyácska világítani sötétben, ragtapasz bomba és ehhez detonátor kapcsoló, nyomkövető (a célszemélyre rálőve annak helyzetét jelzi a térképünk), és az ugyancsak bemutatott mini cam, amiből három lehet nálunk egyszerre. Az **Equip** rész cuccai: 3DA kameránk, csörlős kötél a függeszkedéshez (pl. Mission Impossible rész); *Spider grip* a plafonon függeszkedéshez és mászáshoz (falnál a sarokban ugorjunk fel és F1, vagy ha nem megy, próbáljuk guggolásból az ugrást); *Bio sensor*, ami hasonló infravörös szemüvegünkhöz, csak átlát a falakon is, és látjuk az ott mozgó embereket; és háromféle erősségű, automatikusan gyógyító egészségcsomag, ha túl sokat lövöldöztek belénk az rosszfiúk. Az **Event** általában a *Security taget*, vagyis az őrök zsinóron lógó bilétáját tartalmazza, amit itt nem gyűjtögetni kell, hanem ha valamelyik álruhánkkal lebuktunk, akkor az körözve lesz, tehát veszélyes használni. Nos, ennek a körözésnek a megszüntetését tudjuk elvégezni a biztonsági terminálοknál (ha kulcsfigura képében kaptak el), de egyébként is csak limitált számú álruhakép lehet nálunk. A legalsó **Data** szekció tartalmazza a térképünket, és a *File screent*, ahol az átöltözős helyeken begyűjtögetett *Garbology* információkat olvasgathatjuk, pihenésképpen a nagy kémkedések közepette. Itt olyan dolgok vannak, hogy mit jelent a „*Back to hole!*" kifejezés, pár mellékszereplőről adatok, szóval csupa bonuszként begyűjtendő holmi, amiért érdemes minden rejtekhelyre beugrani, még ha éppen nem is akarunk átöltözni másik álruhába. A térkép teljesen jó, használható, jelölve van rajta az aktuális feladat, sőt, három dimenziós, forgatható, tekerhető, nagyítható kivitelű – csak éppen ezeknek az irányait fordítva kellett volna rárakni az analóg karokra, mert néha csak pörgettem és azt sem tudtam, hol vagyok…

Aktuális kémünk tevékenységét tehát illik titokban tartani. Ezt tekintetbe véve a legelső dolog, amit figyeljünk, az a szem ikon legyen a felső sarokban helyet foglaló kijelzőn. Ha nincs, minden oké, de ha megjelenik, akkor valaki lát minket, és ilyenkor az jusson legkevésbé az eszünkbe, hogy beugrunk átöltözni valahová, esetlegesen elkezdünk szétverni valami dobozt vagy célobjektumot! Vagy maradjunk nyugton, és lehetőleg húzódjunk el az őrök vagy más emberek útjából, vagy menjünk olyan helyre, ahol nem vagyunk szem előtt. Ha a szem jel villogni kezd, nagyobb a baj, mert szemet szúrtunk valakinek, szóval jobb lesz odébbállnunk. Esetleg, ha nem sikerült kereket oldanunk, akkor ácsorogjunk türelemmel, míg az őr megmotoz, és drukkoljunk, nehogy felfedje kilétünket! Mert, ha ez megtörténik, akkor riasztja a társait és elég esélytelen tűzharc veszi kezdetét, aminek *Continue* vagy *Load Game* menüpont lesz a csúnya vége. Ha ügyesek vagyunk, elfuthatunk, hogy valahol láthatatlanná váljunk, de ez csak akkor jön be, ha a teljes átlátszóságig nem fedeznek fel minket az ilyenkor mindent átkutató strázsák, vagy pedig keresünk egy szellőzőjáratot, és abba bújunk bele. Itt azután letehetjük a kontrollert, ehetünk egy kis ropit, vagy elmehetünk pisilni, mert az egységek kereső módba kapcsolnak (*search*), ami százalékos értékben megy fel százig. De ha vége – vagyis átkutatták a területet –, akkor ugyancsak meg kell várnunk a *caution* érték nullára vánszorgását, mert addig a katonáknak minden gyanús, ami mozog. És ha ennek végén egy nagy *wanted* felirat marad a kijelzőn, akkor fotózhatunk új álruhát magunknak, vagy mehetünk valamelyik terminálhoz kitörölni a álcuccunkat a körözöttek listájából.

Az utolsó dolog amit érdemesnek tartok megjegyezni, hogy a kémfelszerelések általában csak akkor használhatóak, ha nincs aktív álca rajtunk,











de például a szellőzőcsöveket is csak ilyen esetben használhatjuk kúszni-mászni. Az álruha gyors levetéséhez az L1 lenyomva tartása és a bal joy (ha jól emlékszem) őrült tekergetése kell, ha nem vagyunk éppen öltözőhely közelében. Kémünk kezelése egyébként nem túl bonyolult, a Négyzet az ütés és rúgás gomb, de ezzel tudjuk az őröket is hátulról megtámadni, a Háromszög a tárgyaink menüje, a Kör pedig a kiválasztott cuccunk aktiválása, míg az X-szel ugrálni tudunk. Akinek gondjai adódnának, nézegesse a betanítós videókat, akár játék közben is a Pause menüben.

Na, nézem itt, hogy összeírtam játék közben vagy hét oldalt is a jegyzetekkel, de ha mindent leírnék, négy oldalas lenne a cikk – és Martin nem örülne, meg a Renáta sem. A Spy Fiction szerintem egy jó kis lopakodós, sunnyogós, kémkedős, érdekes kis játék. A kis idézőjelbe teendő, mert három küldetés lenyomása négy órámba került! Jó, az elején még gyakorolgattam meg kísérleteztem dolgokkal, de ha azt vesszük, hogy tíz küldetés van (egy elég rövidke közöttük), és ha végigvittük mindkét ügynökkel, megnyílik a tizenegyedik is – ami fontos a történet teljes megértése szempontjából –, nem panaszkodhatunk. A környezet megfelelően életszerű, de picit letisztult design – olyasmi, mint a Free Radicalosok munkái. (Amiket én egyébként kedvelek, hisz nem kell mindennek full élethűnek lenni, ha jó maga a stílus. Emiatt szeretem pl. a Timesplitters 2-t is. Persze, elfogadom, hogy Böjtös Gabi másképp ítéli meg, ez nem baj. Ja, egyébként tudjátok, hogy maga az egész élet is egy játék, bár nagyon sz*r a kezelhetősége, de a grafikája durva jó? :) Az biztos, hogy főleg az első pályákon visszaköszönnek Metal Gearos részek, például a hóesésben, amikor a kastélyba kell bejutnunk. De később egy biológiai kutatóintézet steril és funkcionális falai között kavarunk, majd ezt követően egy teljesen más, színes falakkal, piros szőnyegekkel és kiöltözött vendégekkel teli, lebegő és lassan himbálódzó (a kamera mozog, nagyon jó ötlet!) léghajón berendezett kaszinó és szálloda a cselekmény helyszíne. A feladatok teljesítésének útvonala sem mindig kötött, pl. a kutatóközpontba kétféle módon mehetünk majd vissza, a tetőről leereszkedve lézercsapdák között – ezek szerencsére kilőhetőek a zöld fényű dobozok megsemmisítésével –, vagy pedig a parkolón keresztül, de most több őrrel, mint az első feladatban. A látvány nekem elég a jó értékeléshez, viszonylag élethű animációval és profi pályatervezéssel legyártva. A grafikához jár még ráadásul árnyék is, sajnos csak a főhősnek, és az is elég hevenyészett, durva, pontatlan algoritmussal számolva, ami így fura helyeken is megjelenik, valamint közelről nézve elég ronda. A kezelés szuper, hamar betanulható, csak a harchoz járhatna target lock, mert nem egyszer volt olyan, hogy egy segítségért kiáltó valakit akartam leütni, de a bátor kémem a falat rugdosta és ütlegelte a tag helyett („Ne rugdosd, mert lemegy a vakolat! – Jöjjön csak, azt is lerúgom!").

Bejövős játék ez, nézzétek meg, ha a kezetek ügyébe kerül.

Dzson



MARTIN BELESZÓL!

Jó sok minden van ebben a stuffban, ami egy normális kémjátékhoz kell, de nekem egy dolog mégis hiányzik belőle: a kraft, a kakaó, a tűz. Olyan, mint amikor ülsz szemben egy csajjal, akinek helyes az arca, kellemes a kasznija, és még értelmesen is el lehet csevegni vele, de valahogy mégsem érzed azt a bizonyos ellenállhatatlan késztetést, hogy ledumáld a textilt róla…

SPY FICTION

SAMMY STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

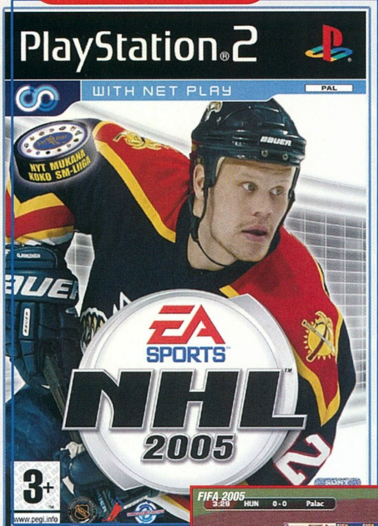
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

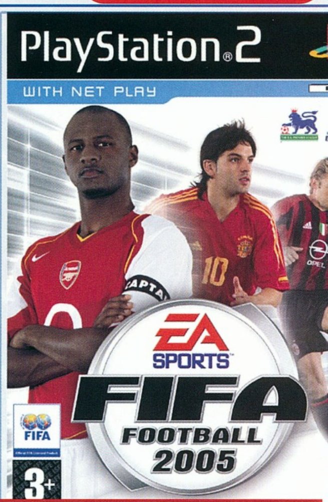
1 Játékos
memóriakártya 8mb (300KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ intellektuális, jó játékmenettel
× több eredeti ötlet és egy kis grafikai tuning kellett volna még

7 pont

ELECTRONIC ARTS 2005-ÖS SPORTJÁTÉK-MIX





Az ősz általában mindig a sportjátékok szerelmesinek Kánaánja, hiszen az *EA Sports* ez idő tájt jelenteti meg az ép aktuális részeit a különféle sorozatainak. A szerkesztőség is kapott az Electronic Arts-tól egy csokorra való sportprogramot, ami magában foglalt egy **FIFA 2005**-öt, egy **NHL 2005**-öt, egy **Total Club Manager 2005**-öt, és végül de nem utolsó sorban egy **Tiger Woods PGA Tour Golf 2005**-öt. Én természetemnél fogva először a FIFA 2005-tel álltam neki játszani, nézzük mi sült ki belőle.



FIFA 2005

FIFA 2005

STOPLIVAL FEJBE

Az *EA*-s arcok minden évben fejlesztenek valamit az aktuális FIFA-jukon, és általában a reklámhadjáratban is erre az apró momentumra szokták fektetni a hangsúlyt. Nos, ez a tavalyi évben ugye az „Off the Ball" irányítási lehetőség bevezetése volt, ami a labda nélküli játékosok irányítását, helyezkedését jelentette.

Idén az újítás a hangzatos „First Touch" nevet kapta, és a játékos első labdaérintéséről szól a dolog. Na persze, nem arról az első labdaérintésről van szó, amikor csóri játékos először kerül játékban, hanem a passz utáni első labdaérintésről. A **FIFA 2005**-ben ugyanis lehetőségünk van, hogy ezt az első labdaérintést kontrolláljuk, és az analóg kart irányítva tetszőlegesen helyzetben hozzuk belőle magunkat: magyarul nem kell először lekezelni a labdát, majd nekiiramodni, hanem egyből magunk elé tehetjük a bőrt. Annyira nem nagy újítás, hogy erre legyen kihegyezve a játék, de azért elismerem, néhány szituációban kifejezetten jól jött, hogy nem kellett a labda megszelídítésével szenvedni.

Mielőtt rátérnénk a tartalmi részére, beszéljünk még egy kicsit arról, mi is folyik a pályán. Ez már a második játék ebben a számban, amiről azt kell, hogy írjam, valamelyest letisztult, élesedett a grafikája… lehet, hogy csak a szemem csal meg, lehet, hogy időközben a csajom letakarította a TV-t, de nekem úgy tűnik, mintha a kép élesebb lenne. Sajnos a játékosok ugyanolyan picik maradtak, mint a 2004-es FIFA-ban, hiába állítunk a kamerán, és/vagy a zoomon. A Pro Evo 3-ban a figurák nagyobbak/vagy a kamera helyezkedik jobban, úgyhogy ezen még változtatni kellene. Na nem mintha a játékosok kidolgozottságával komolyabb baj lenne, de kár, hogy a részleteket csak a közeli képeken, vagy az ismétléseken tudjuk jól megfigyelni. Szóval a grafika és a hangok is (magyar himnusz rulez), hozzák a szokásos FIFA színvonalat, ami egyébként el is várható a játéktól. Nagyon tetszet például a hatalmas lámpaoszlopok árnyéka zöld gyepen. Ha már a grafikai résznél tartunk, meg kell, hogy említsek valamit, amit először el sem akartam hinni. Tehát: ha a magyar csapatot választjuk ki pályaválasztónak, tehát mi játszunk itthon, a pályát körbevevő hirdetőtáblákon a www.576.hu felirat is fel-feltűnik! Szájfer! Jó dolog, hogy egyre többet lehet használnunk a visszahúzást, ha tehát mindenképp szabálytalankodni akarunk, nem vagyunk rákényszerítve a becsúszásra, ami egyébként azon kívül, hogy nagyon sportszerűtlen, és a bírók is különféle lapokkal jutalmazzák, még komolyabb sérülést is okozhatnak az ellenfél játékosának, no persze csak a való életben. Egyébként, bár a többi másodvonalbeli csapatot nem ismerem, de az biztos, hogy a magyar csapatnál összekeverték a játékosok neveit és fejszerkezeteit, mert például Torghellének hosszú barna haja van, és így tovább.

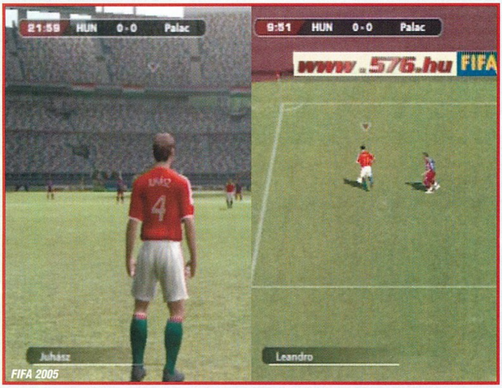

FIFA 2005

Valamelyest egyébként enyhülni látszódnak a bíró sporttársak: végre eljutottunk arra a szintre, hogy ha nem is hibátlanul, de kezdik megkülönböztetni a különböző szabálytalanságok súlyosságát, és nem nyúlkálnak minden sípszó után a zsebükbe, a kis sárga és piros kártyáikért.

A játék tartalmának egy része változatlan, hiszen a már jól megszokott bajnokságokat kapjuk (sőt a futballhatalmaknak számító országok másodosztályát is feldobták a korongra). Persze vannak nemzeti tizenegyek, és egy külön kategóriába lettek elhelyezve azok a klasszis csapatok, akiknek a bajnokságuk ugyan nem került be a játékba, de van akkora szurkolótáboruk, hogy vétek lett volna kihagyni őket. Ilyen például az argentin River Plate is, kifejezetten Döglégy bácsi kedvéért. Természetes, hogy van online játék, vagy az, hogy kreálhatunk magunknak csapatot, játékost, bajnokságot is, és magától értetődik az is, hogy a korong zenei anyaga is önmagáért beszél (Faithless, stb.)



FIFA 2005



FIFA 2005

A különböző bajnokságokon, tornákon kívül ha jól tudom, most először van Karrier mód a FIFA-ban. Ez egy igen összetett játéklehetőség, ahol mi az edzők szerepét is betöltjük. Összesen tizenöt év áll rendelkezésünkre, hogy sztáredzők legyünk: ez egy nagyon összetett játékmód, ahol igen mélyen beleszólhatunk csapatunk taktikájába, edzéseibe, mindennapjaiba, és természetesen a meccsek alatt is aktívan részt kell vennünk a fiúk irányításában, ha a sikeresek akarunk lenni. Ha karrierünk úgy kívánja, még szerződést is bonthatunk, és aláírhatunk egy másik csapathoz. Jópofa dolognak tartom a karriert, a kérdés csak annyi, hogy vajon egy ilyen kiegészítéssel vajon nem épp maga az EA Sports állít-e konkurenciát a kicsivel arrébb tesztel Total Club Manager 2005-nek?



NHL 2005

A FIFA 2005 tehát hozza a szokásos minőséget, és nem okoz csalódást a rajongóinak, de azok is bátran tehetnek vele egy próbát, akik még csak most adják a fejüket a virtuális bőrbogyó kergetésére – persze csak akkor, ha előtte nem nyomták hónapokig a Pro Evo

3-at. Akkor ugyanis felfedezhető néhány irányításbeli hiányosság, ami a konkurens játékban már rég meg lett oldva (játékosok reagálása adott szituációra, stb.). Bár az sem utolsó szempont, hogy a FIFA-ban nem kell két napot azzal tölteni, hogy átirogatjuk a csapatok és a játékosok neveit… Ettől eltekintve minőségi, igényes játékkal állunk szemben, ami most még tartalmilag is kibővült valamelyest. Ám mindenképp meg kell, hogy említsem: a most megjelent Pro Evolution Soccer 4 mellet nálam „labdába sem rúghat”.

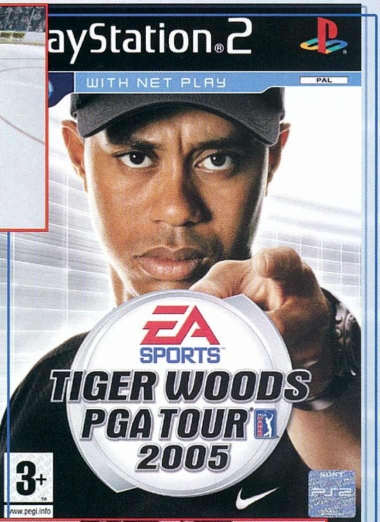

NHL 2005

NHL 2005

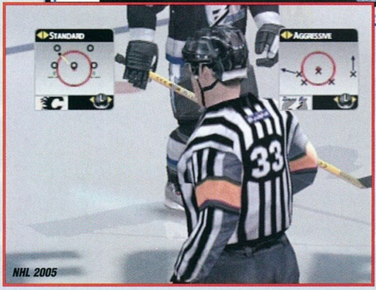
CSÚSZVA-MÁSZVA

A jégkorong játékok koronázatlan királyának, az **NHL** szériának is megérkezett a **2005**-ös része a kis csomagban, úgyhogy nézzük, mit is lehet elmondani egy olyan játékról, ami szinte minden évben ugyanazt a minőséget hozza, és az igazi fejlődését csak a legelvetemültebb, legtapasztaltabb rajongói veszik észre. Azt például bátran elmondhatjuk, hogy a több mint tízéves múltra visszatekintő játéksorozat ezzel a darabbal is megőrizte piacvezető pozícióját. Mint minden évben, ezúttal is az idényhez lett igazítva a játék adatbankja, tehát idény előtti minden új arc és átigazolás benne kell, hogy legyen a játékban – aki nem hiszi, járjon utána. Az adatokat tehát szinte naprakészen tálalja elénk a játék. A szokásos Észak-amerikai Ligán túl lehetőségünk van a négyévente megrendezésre kerülő jégkoron világbajnokság nyolccsapatos döntőjének lejátszására is, nemzetközi csapatok részvételével természetesen, és egyéb európai bajnokságokat és csapatokat is találunk a korongon. A profizmus persze nem merül ki a szám- és adathalmazok végeláthatatlan sorában, a grafikai része is igen meggyőző a játéknak! Ehhez a pompázatos külsőhöz minden évben hozzáadagolnak egy kis plusz adalékot, idén például még élethűbben viselkedő, még természetsebben mozgó, viselkedő játékosokat kapunk, és most ne csak magára a mérkőzés alatt zajló dolgokra gondoljunk! Finomítottak az irányításon is, új cselek, és passzolás lehetőségek kerültek a játékba, amik egyrészt nagyon látványossá, másrészt pedig élethűvé, és sokkal jobban játszhatóvá tették a programot. Persze ahhoz, hogy minden apró mozdulatot elsajátítsunk a game-ből, kis túlzással szinte egy hoki tanfolyamot is el kell, hogy végezzünk. A megjelenítés tehát topon van és a játék irányíthatósága is javult – kivéve, ha egy más cég hokis játékával nyomultunk egész életünkben, mert akkor az irányításban tapasztalható változás bizony nem fogja megkönnyíteni az életünket; ebből is látszik, hogy minden átállás nehéz. A hangok és a zenék, a kommentátorok – talán kár is újból leírnom – hozzák a szokott minőséget. A játék tartalmilag némileg átalakult, ami legfőképp a már említett jégkorong világbajnokságnak köszönhető, amúgy az *EA Sports*-tól megszokott Play Now módon kívül van online játéklehetőség, Exhibition, teljes szezon (Season), Dynasty Mode, és különféle Elit ligák is. A program ismeri a sportág összes szabályát, és a taktikai részben is jócskán van beleszólásunk, ami talán az egyszeri játékosoknak már egy kicsit túl bonyolult is lesz, épp ezért lehet leckéket venni. Játékosokat adhatunk-vehetünk, igazolhatunk, vagy akár újakat is kreálhatunk az egyik menüpont alatt. Játszhatunk akár nyolcan is, két multitap elosztóval, ha le tudunk a gép elé ültetni nyolc hokizós :) figurát.

Az NHL 2005 tehát tovább csücsül a jól megérdemelt trónján, köszönhetően a tartalmi részének és a kiváló játszhatóságának, kinézetének. Aki szereti a jégkorongot, és már évek óta űzi ezt a sportágat virtuálisan, úgyis beszerzi magának, de mindenkinek ajánlom, aki egy kicsit is kedvet érez, hogy kivegye a kezét a gatyájából, és belekóstoljon, milyen is „igazából” hokizni!



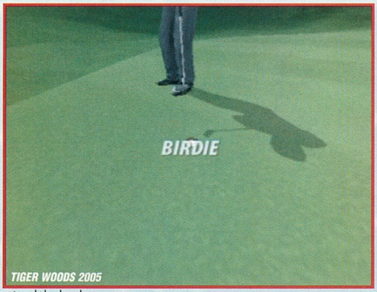

NHL 2005


NHL 2005

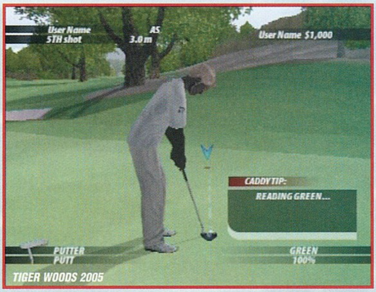
TIGER WOODS 2005

LYUKRA JÁTSZVA

A Tiger Woods sorozatot még Playstationön indította útjára az *EA Sports*, és annak ellenére, hogy Playstation 2-őn számtalan golfjáték próbálkozás látott már napvilágot, a folyamatos fejlődésnek köszönhetően mára már a legközkedveltebb, legprofibb, leglebilincselőbb, legéléthűbb golfprogrammá nőtte ki magát a játék. Szerencsére a készítők nem csak ülnek a babérjaikon, hanem évről évre kirukkolnak valami újdonsággal, a rajongók legnagyobb örömére. Idén a grafikai résszel valószínűleg már nem kellett sokat pepecselni, hiszen az már tavaly is a tökéletesség határát súrolta. Nagy kiterjedésű, gyönyörű pályákon ütögethetjük/guríthatjuk a lasztikat, vagy ha még kezdők vagyunk, gyönyörködhetünk, ahogy a gépi ellenfelek szinte hiba nélkül radíroznak le minket róluk. A körítés egyébként tényleg brutálisan szép, minden egyes helyszínnek meg van a maga sajátos atmoszférája, és a pályák változatosságára sem panaszkodhatunk: *nincs két egyforma játéktér*. Mindenki kiválaszthatja a neki tetszőt: vizes, erdős, dombos, homokos részek éppúgy megtalálhatók a játékban, mint a közkívántra visszahozott fantázia szülte helyszínek, amik a program kiemelkedően szép szintjei. A sportemberek igen jól elkészítettek, és itt most nemcsak a felépítésükre vagy a mozgásukra gondoljunk. Mindegyikük külön egyéniséget kapott, ami nem csak a gesztusaikban, mozdulataikban, mimikájukban mutatkozik meg, de még az olyan apró részletekre is gondoltak a készítők, hogy miként tetszelegjenek maguknak a shopban vásárolt felszereléseikben. Egyébként a játékban



TIGER WOODS 2005



TIGER WOODS 2005

FIFA 2005
EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: X, GC, GBA, PS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-8 Játékos, online, multi tap
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ minimális fejlődés
× a szokásos fifa hibák

8.5 pont

NHL 2005
EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, online
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ folyamatos fejlődés
× sok gyakorlást igényel

8.5 pont

TIGER WOODS PGA TOUR 2005
EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, online
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ a legprofibb golfprogram a piacon
× nüánsznyi hibák

9.5 pont

egy igen komoly karakterkészítő rész is helyet kapott, ami segítségével a legapróbb részletekig belemerülhetünk saját játékosunk elkészítésébe. Természetesen „előre legyártott” figurákból sincs kevés, szinte az összes neves golfversenyzőt megtaláljuk a játékban, kiegészítve egy sor klasszikus játékossal, és akinek ez nem elég, még olyan titkos karaktereket is megnyithatunk, mint Justin Timberlake, aki mindössze azért került be a játékba, mert nagy PGA rajongó. A kommentátorok nagyon profin végzik a munkájukat, és a különféle hanghatásokkal sincs gond. (Éljenek azok a paraszt mobiltulajok, akiknek pont az ütés előkészítésekor szólal meg a telefonjuk!)

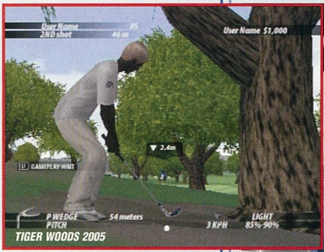
A játék irányítása néhány újdonságot leszámítva maradt a régi, ami nem is baj, hiszen az évek alatt volt ideje a készítőknek, hogy igen precíz, de mégis játékos barát irányítást kapjunk: a sport összes apró mozdulatát kivitelezhetjük vele. Kezdőknek egyébként ott a gyakorlásnak szánt Tutorial, ahol a gép mindent bemutat, és szépen el is magyaráz: felhasználóbarát, hogy a különböző leckék pontokba lettek szedve, aki már játszott az előző verziókkal, annak elég végignyomnia a 2005-ös tananyagot, így sajátítva el a játék újdonságait. Gyakorolni egyébként annak is kell, aki egyáltalán nem akar, amíg ugyanis nem nyomjuk le az utolsó tréning szintet, a gép nem nyitja meg a különféle játékmódokat magában foglaló menüpontokat.

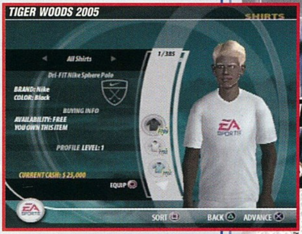
A nagy előrelépés is itt mutatkozik meg, nevezetesen, hogy elképesztően kibővült a játékmódok száma. Egy sor új játéklehetőséget kapunk a 2005-ös Tiger Woods-ban (Gameface II, Pro Shop, Animation Control Centre, Create a Swing, My Legend Pursuit, Tour Mode Difficulty, Tiger Proofing, My Dream 18, Multiy Player Tournament, Hall of Legends), és néhány régebbi kiadásból kimaradtat is visszahoztak (az Arcade Mode és a Traditional Mode is majdnem tízféle aljátékra bővült). Különféle kupákban, bajnokságokban, sorozatokban tehetjük próbára a tudásunkat, de átformálhatjuk a saját ízlésünknek megfelelően is a pályákat. A játék egyébként ismeri a golf összes szabályát, és különféle szabályok szerint is játszhatjuk a 2005-ös PGA Tour Golfot.

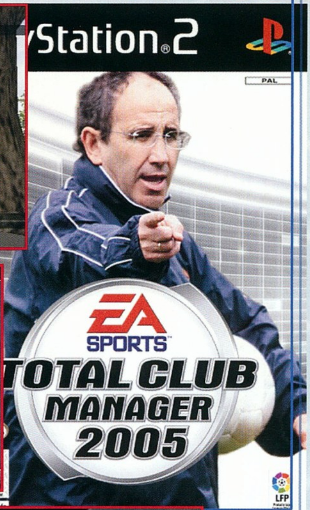
A játék tehát igen nagy tartalmi megreformáláson esett át, ami csak még tökéletesebbé tette a már amúgy is pofi játékot. Egyetlen apróbb hibát találtam csak benne, nevezetesen, hogy a közeli gurításoknál talán egy kicsit jobban szinkronba hozhatták volna a labdát az ütővel.

Ettől függetlenül, ha szereted a golfot játszani is, a **PGA Tour Golf 2005** a tökéletes választás.

(Aki pedig a golfot csak játszani szereti, annak felhívnám a figyelmét, hogy van egy eladó Custom Pro II-es golfütőm, majdnem nyolcvan labdával. Akit érdekel dobjon egy mail-t, az árban megegyezünk.)











MARTIN BELESZÓL!

A fociról és a hokiról azért nem akarok szólni, mert sem az elődöket nem ismerem elégé, sem a konkurenciát, kizárólag a grafikával vagyok tisztában – ilyen téren nekem a Pro Evo még mindig jobban tetszik például. Golfozni maximum élőben, akkor is minigolfot. :) A focimenedzser viszont marhára tetszik így Csipi tesztje alapján: főleg az, hogy a sok menedzselés után hátradőlhetünk, és végignézhetjük, végigizgulhatjuk a meccseket, menet közben utasíthatjuk az egyes játékosokat… Egy ilyennel, ha szeretném a focit, egy évig is simán ellenék!

TOTAL CLUB MANAGER 2005

NEHÉZ SORS AZ EDZŐKÉ!

Úgy látszik az *EA Sports* a futballmenedzser programok piacán is uralkodó szerepre vágyik, ékes bizonyítéka ennek a most megjelentetett **Total Club Manager 2005**. Annak ellenére, hogy ezt a játékot hagytam utoljára tesztelés szempontjából, végül ez pörgött legtovább a gépemben, ami már önmagában is egyfajta minősítése a játéknak. Húsz nemzet bajnokságában kezdhetjük meg áldásos tevékenységünket, de a szemek ne csillanjanak még fel: a magyar bajnokság sajnos kimaradt a játékból – biztos túl színvonalas volt. :) Attól függően, hogy melyik játékmódot választva ugrunk a programnak, menedzselhetünk egy vagy több, első vagy alsóbb osztályú csapatot is.

A játék menüit, nem mondom, egy kicsit szokni kell. Kezdetben ugyanis semmit nem találunk majd, és elég idegesítően hat az is, hogy minden egyes gombnyomás után egy-két másodpercet gondolkodik a gép, de ezt elnézhetjük neki, mert iszonyatos adatmennyiséget kezel szerencsétlen PS2-önk. A játékban bár van egy asszisztensünk is, mindent nekünk kell intézni a csapat udvara táján. Hét közben általában az edzéseken van a hangsúly, hétvégén természetesen a soron következő meccsen. Globálisan oda kell figyelnünk mindenre: hiszen egy rosszul megadott edzésterv, vagy a túl sok edzés nem csak a csapat fizikai képességeit rontja, de a morálját is, sőt, a túl sok edzés alatt még kulcsfontosságú játékosaink is lesérülhetnek! Fontos tehát a megfelelő edzésprogramot összeállítani. Hét közben egyéb financiális dolgokkal is törődnünk kell, játékosokat adhatunk el (ha megkeresnek ajánlatokkal), de mi is kereshetünk egyes posztokra új embereket. Viszont vigyázzunk, játékosaink eladása kihat a csapat moráljára is! Ha például eladjuk valakinek a legjobb spanját, az valószínű a hévégi összecsapáson nem fog túl fényesen szerepelni, és csalódottságának helyet adva külön kis litániát zúdít a nyakunkba. Egy-egy csapatnál rengeteg játékos közül válogathatunk, hiszen van A és B csapat, plusz még a fiatalokat is nyomon követhetjük, és bárkit felhozhatunk közülük a nagycsapatba. Minden döntésünket jól gondoljuk át, és az adott játékos minden adatát jól vizsgáljuk meg, hiszen a program a legrészletesebb statisztikákat vezeti a játékosokról: még azt is, hogy a figura milyen lábú! „Kétballlábast” semmiképp ne tegyünk a csapatba! :) Fontos, hogy minden meccs számít, hiszen egy másodosztályú csapat is kiejthet minket a kupából, ha félvállról vesszük, ezért nagyon jól gondoljuk át mindig az összeállítást, a taktikát, a felállást. A meccseket el is nyomhatjuk, de a legjobb, hogy teljesen 3D-ben végig is idegesíthetjük, akár csak a TV előtt ülve: szörnyülködve, durva anyázva. Válthatunk a kameranézetek között, kitehetjük akár teljes képernyőre – kár, hogy ilyenkor egy kicsit akadozik a game. A mérkőzés közben egyébként változtathatjuk a taktikánkat, a posztokat, cserélhetünk, és minden egyéb dolgot elvégezhetünk, amivel jobb teljesítményre sarkallhatjuk aranylábú gyerekeinket. A meccs egyébként szinte FIFA 2005 minőségben zajlik, ezt főként a közeli képeken konstatálható, a kommentárok is a FIFA-ból lettek áthozva egy az egyben.

Mivel helyszűke miatt lassacskán be kell, hogy fejeznem, gyorsan leírom még, hogy aki átfogó, hangulatos igényes menedzserprogram után vágyik, és a piacon lévő konkurenciák nem nyerték el a tetszésüket, azok nyugodtan ruházzanak be a TCM 2005-re, mert szórakoztató, mert egyszerű, és mert sokkal összetettebb, szerteágazóbb, mint azt ebben a fél oldalban le tudtam írni. Angoltudás nem árt!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



TOTAL CLUB MANAGER 2005

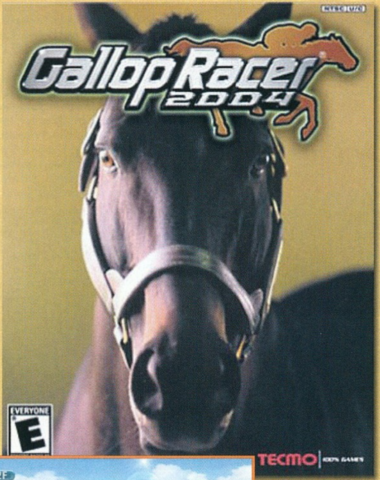
EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ egyszerű és nagyszerű
× még több beleszólási lehetőséget akarok!

9 pont







Én nem nagyon kedvelem a lovakat. Nagydarab, szuszogós állatok, rúgnak és harapnak, néznek azokkal a nagy szemeikkel, és sosem tudhatod, hogy mi jár a fejükben. Versenyezni viszont lehet velük, meg állítólag őseink is ilyen állatokon jöttek-mentek mindenfelé, és sokan odavannak azért a nagy pofájukért, szépnek mondott testükért – tehát biztosan van bennük valami. Lovakkal bíbelődni a **Gallop Racer 2004**-ben a hagyományos versenyzős stílusban lehet, vagyis ez a rendes lóverseny – mert az ügető szerintem az, amikor kétkerekű kordét fognak az állat mögé, és abba ül a hajcsár (vagy hajtó, nekem mindegy).

Mivel – mint azt látjátok – nem vagyok profi lósport ügyben, először a TRA akadémia elnevezésű betanítós részbe mentem felvilágosodás végett. Itt viszont csak a kezelés lett egyértelmű számomra, mert a program igen mély, már-már RPG szerű fejlődésmenettel! A paciknak ugyanis rengeteg adatuk van – jobban mondva 14 alapérték, amik ilyenek: maximális sebesség, kitartás, gyors sebesség tartása, gyorsulás (top speed elérése), meg parancsreagálási idő. De ez még semmi, mert ezekre jön rá a 36 auto és a 43 rejtett képesség! Ilyenek vannak, hogy: hosszú pihenés után gyengén / jól teljesít az első versenyen, vizes pályán milyen futó, az éles kanyarokat jól / rosszul vesz-e be, vagy szeret-e kívül futni, esetleg a többi lovat bírja-e maga körül. De ezeken kívül még a zsokénak is adtak 9 hagyományos értéket és 8 speciális skillt, csak hogy még jobban megkeverjék a dolgokat. Sőt, a rendes játékban, vagyis a Season módban managelni is lehet lovainkat, üzleti ügyeinket, trénereinket, van versenynaptárunk is, szóval aki arcade lovaglást akar, az inkább a Battle Mode-ba menjen, ahol multi is leledzik, amiben akár három másik zsoké havert is lenyomhat (van utalás Network Mode-ra is, de én nem találtam sehol).

A menükben és betanításban egyébként nem gondoltam, hogy rendes, élethű ló-szimulátor a játék, mert a Hot Shots Golfhoz hasonlóan gyerekes karakterekkel találkoztam, meg olyan lovakkal, mint a Csacsi volt a Mirr Murr mesében. De azután megnyugodtam, mert az istállóban már rendes ló „objectek" bólogattak a boxokban, és eljutva első versenyemre emberforma karakterek vitték körbe azokat a lapka nézők unott arcai előtt. A verseny elég jól indult, mert igen hamar nagy előnyre tettem szert, néha ütlegelve is lovamat a pálcámmal (remélem, nem fájt neki). Viszont nem is figyeltem a kifáradást jelző csíkomat (elég sok minden van a képernyőn amúgy is), és a táv felénél a paci kifulladva ügetett, míg a mezőny vidáman elvágtatott mellettem. Taktikusnak kell hát lenni, a ló adottságainak figyelembevételével hajtani az állatot, és a többiekkel maradva inkább a hajrára tartogatni a lóerőket. Egyszerű grafikával megáldott, de igen mély játékmenetet kapnak azok, akik beinvesztálnak erre a lovira.

Dzson

GALLOP RACER 2004

TECMO

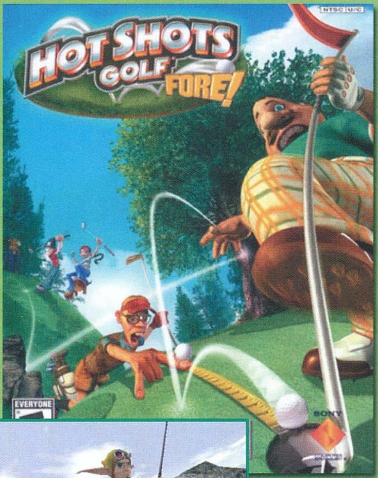
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 játékos
memóriakártya 8mb (90KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ lóverseny, fejlődés, nem hétköznapi játék
× lehetne valamivel komolyabb is a körítés

7 pont





A golf igen nyugis játék, nem kell benne kapkodni, idegeskedni, vagy lelőni a többieket. Eme konzolos golfocska pedig eleve az arcade kikapcsolódásra helyezi a hangsúlyt, mert nem olyan vérkomoly és profi emberekre épít, mint mondjuk Tiger Woods, hanem japános, gyerekes figurákkal népesítették be a mezőnyt. A menükben feltűnik az online lehetőség is, amit egyelőre hazánkból igen körülményes kihasználni, és kell hozzá net adapter – bár az új PS2-kben ez eleve benne foglaltatik (láttátok milyen vékony és szexi az új design?). De azért került bele többjátékos mód, négyen is leülhetünk nyomni egy golfot akár (ezt nem értik meg a PC-s netgamések sem, hogy mennyire más társaságban multizni, mint egyedül egy monitort bámulva). A **Hot Shots**-ról lerí, hogy *Sony* kiadású. Él az egész játék a menüktől kezdve, nincs egy részlete sem, amire ne figyeltek volna alaposan a designerek. A hagyományos játékmódokban lelhetünk örömet, plusz három mini játékot is kapunk a pénzünkért. Ebből az első egy hagyományos, de leegyszerűsített golf, a második pedig minigolf, ahol törpe pályákon kell ütögetni az ütögetnivalót. A rendes tornában már nézőket is kapunk teljesítményünk figyelésére, igaz csak két dimenziós lapkákat, amik igen jól mutatnak, ha felülnézetből vizsgáljuk a pályát. A full kezdőkre gondolva – vagy azokra, akik nem állnak túl jól figyelem ügyében – indulhatunk Easy módban is, ahol egyszerűbb beállításokat kapunk, és nincs meg a szokásos reflexjáték a labda pontos elütéséhez. Ez normál módban ugye úgy néz ki, hogy az X-re elinduló csíkot ha megállítottuk, akkor elkezd visszafelé menni, és megint meg kell állítani egy bizonyos sávon belül, ami ütésünk pontosságát befolyásolja. Természetesen kapunk mindenféle akadályokat, vízmedencéket, hegyet, fákat, lejtőket és dombokat, ezért nem árt jól megvizsgálni a pályát a labda útvonalában. Az első pár versenyt igen jól teljesítettem, tényleg nem valami nehezen betanulható és kezelhető cuccról van szó, így leültethetjük elé gyermekeinket is, így pihenhetünk egy keveset a brutálisabb (de célravezetőbb) máktea itatás nélkül is.

A grafika nagyon szép! A tengerparton rendes hullámzás, vízfröcsköléssel a sziklákon, élethű fák, amik enyhén hajladoznak is, ha fúj a szél, az egyik minijáték pályán vaddisznó is legelészett, egy szigeten pedig világítótorony és megfeneklett hajó színesítette a tájat. A hosszadalmas játékról a rengeteg megnyerhető vagy megvásárolható cucc is gondoskodik, meg a 13 pálya, 24 karakter – más-más tulajdonságokkal, nyolc féle ruházat mindegyikhez, spéci ütők, miegymás. Ha bejön a stílus és érdekel a golf, jó választás a Hot Shot!

Dzson



HOT SHOTS GOLF FORE!

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 játékos, online, multi tap
memóriakártya 8mb (800KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ kezelhető, élvezetes golf
× inkább a fiatalabb korosztálynak

8 pont

ELFELEDETT BIRODALOM

R. A. Salvartore neve nem elsősorban a Star Wars második, *A klónok támadása* című regényének, hanem a könyvesboltok polcain szép számmal fellelhető *D&D Forgotten Realms* világban játszódó számtalan, hazánkban is megjelent fantasy művének a kapcsán ivódott be a köztudatba. Ha még így sem lennétek képben: azokról a könyvekről van szó, melyeknek valamilyen sárkány virít a borítóján. :) Komolyra fordítva a szót: nem sorolom magam a magából bestsellereket ontó, ellenben vitatott értékekkel bíró művész rajongói közé, mégis bizton állítom, hogy a stílus kiemelkedően termékeny írója emberek millióinak szerzett felejthetetlen élményt a saját maga által kreált álomvilágban játszódó történetei révén.



A kaliforniai illetőségű *Stormfront Studios* minden kétséget kizáróan jó lóra tett tehát, mikor a Forgotten Realms környezetbe szőtte legújabb játékának, a **Demon Stone**-nak a cselekményszálát. A Stúdió egyik – ha nem a – legsikeresebb munkája a kiemelkedő látványvilágának köszönhetően 2002-ben az Interaktív Művészetek és Tudományok egy díját is bezsebelő *The Lord of the Rings: The Two Towers*, de mint fejlesztők legutóbbi konzolos munkáik közé sorolhatják a Playstation 2-es *The Legend of Alon D'art*, illetőleg az Xbox-os *Blood Wake*-et.

SZTORI

Khelban „Blackstaff" Arunsun, a leleményes varázsló a véres Faerűn-i csaták záró momentumaként a misztikus Demon Stone-ba börtönzi Ygorlt, a Slaad Lordot és Sereka-t, a Githyanki hercegnőt. A játék három főszereplőjének, Ranneknek, a harcosnak, Illiusnak a varázslónak és Zhai-nek, a csavargónak egy végzetes ballépése folytán a két gonosz most újra szabad és egyesítik pokoli seregeik pusztító erejét. A hősök a csorba kiköszörülése, a rend mielőbbi helyreállítása érdekében együtt indulnak útnak Ygorl és Sereka felkutatására. Három rövid mondatban mindent elárultam a kerettörténetről. Nem áll szándékomban megbántani senkit, már csak azért sem, mert a hosszabb-rövidebb átvezető képsorok a történetet mellékszálakkal erősítik – *de ehhez kellett Salvatore*?



MEGALKUVÁS

Mintha csak abba a két évvel ezelőtti pillanatba repülnénk vissza az időben, mikor először pörgette fel Sony masinánk a Két Torony adatait tartalmazó fényes korongot – gondolhatja a játékos, aki maga is engedett az Electronic Arts-nak a LOTR game fontosságát, kihagyhatatlanságát sulykoló médiagépezetének és kipróbálta, netán meg is vásárolta a Two Towerst. Megdöbbentő a hasonlóság, mivel a két játék szinte teljesen azonos szerkezetű.



A bevezetőben említett három kalandort együttesen irányítva semmi mást nem kell csinálni, mint a pályákon előrehaladva agyoncsapni mindenkit, aki csak él és mozog. Sőt, továbbmegyek: egyes tárgyakat is ízzé-porrá lehet zúzni mindenféle extra tárgy reményében. Szemernyi újítás nélküli, de intenzív, szó szerint vérbeli hack'n slash-ről beszélünk, ez gondolom egyértelmű.

Hogy kinek van erre szüksége azt mindenki döntse el maga. A további főbb ismérvek, melyekkel jó tisztában lenni: tárgyak használatára soha nem lesz szükség, így a játékmenetet időkorlátokkal, kötelezően megmentendő szövetségesek vagy épp kivégzendő ellenfelek számának a meghatározásával, pályánkénti főgonoszokkal díszítették. Mindeközben természetszerűen maroknyi csoportunk szüntelen támadásnak van kitéve, ha nem is az ujjbegyünkön vízhólyagot keltő és azonmód fakasztó mértékben; persze a nehézségi fokozat tetszés szerint szabályozható.





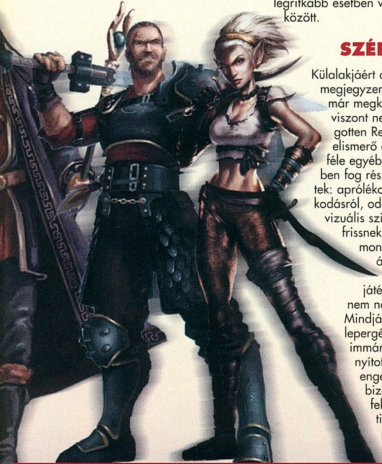
A karakterek a történet előrehaladtával szintet lépnek, tapasztalati pontokat gyűjtenek, melyeket az egyes szintek erősségének megfelelően elosztott különféle kombókba lehet beleinvesztálni. Itemek vásárlására is van lehetőség, de ami mégis a legjobban – ha lehet így fogalmazni ebben az esetben – az az Auto Buy funkció „tetszett", melynek az alkalmazásával a program magától osztja szét az összegyűjtött pontokat. Micsoda szerencse, hogy nem kell az unalom mocsarába süppedő vásárolgatásokra, karakterfejlesztgetésekre időt pazarolnunk! Hisz ez nem RPG, nem mintha bármi bajom is lenne a stílussal.

A gigászi őrlés közepette könnyen el lehet veszíteni a fonalat. Hogy miért? Nemes egyszerűséggel azért, mert annyi karaktert mozgat mindenféle belassulás nélkül a kód, hogy sok esetben egyszerűen nem látjuk, hogy hol vagyunk. Ilyenkor érdemes sebtiben váltani a karakterek között, mert könnyűszerrel prédává válhatunk, ami egyúttal a játék végét is jelenti. Igazi „Game Over" persze nincs, a játék mindig a pálya elejéről, vagy a szintek fontosabb helyszíneiről indítja újra a kaszaboldát, nem kell tehát attól tartani, hogy beletörik a bicskánk a Demon Stone-ba.

Még mindig a harcoknál maradva fontos megemlíteni a háromféle fő támadási metódust. Alaphelyzetben a különféle kombók segítségével küldhetjük a túlvilágra a kedvesnek semmi esetre sem mondható ellenfeleinket, ezt nevezzük ugyebár közelharcnak. Nagy segítséget jelenthet az ellen távolról való sebzése, mikor varázslattal, nyilakkal, dobótőrökkel, dárdákkal vesszük fel a kesztyűt a szörnysereggel szemben, ez a második féle harcmodor. A harmadik az együttes speciális támadás, erre csak akkor van mód, ha minden szereplőnknek teljesen fel van töltve az energiája. Ez *lethal*. Ha már itt tartunk, menet közben ha orbokat nem is, de energiatöltő fiolákat magunkhoz szólíthatunk, szükségünk is lesz rájuk szép számmal. Fontos, hogy a karaktereink különféle harcmodort képviselnek, amelyeket a továbbjutás érdekében nem egy esetben maximálisan ki is kell majd használnunk. Rannek óriási csapásaival az áthatolhatatlannak tűnő útlezárásokat és akadályokat is szét tudja zúzni, Illius, a varázsló egyedülálló mágia révén egyszerre több ellenfelet is le tud teperni, Zhai pedig egyfajta árnyékharcosként a sötét zugok jótékony leple alatt való lopakodásával akár hátulról is leteperheti mit sem sejtő ellenfeleit. Ő az egyébként, aki hatalmasat tud szökkenni, így a játékot egyfajta platform irányba is



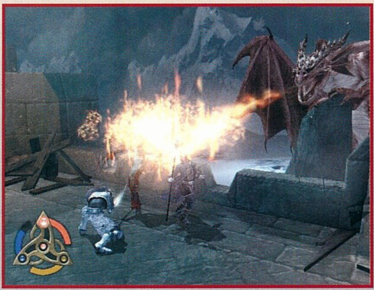
el-el viszi néha. Ettől függetlenül a speciális tulajdonságokat csak akkor használtam, ha az a továbbjutás érdekében elengedhetetlen volt, az egyes pályaszakaszokon csak a legritkább esetben váltogattam a szereplők között.



SZÉP MUNKA

Külalakjáért a díjat a Two Towers – megjegyzem teljesen jogosan – már megkapta, a Demon Stone viszont nem hiszem, hogy a Forgotten Realms fanok esetleges elismerő csettintésén kívül bármiféle egyéb komolyabb elismerésben fog részesülni. Félre ne értsetek: aprólékosan kimunkált, gondoskodásról, odafigyelésről árulkodó vizuális szirupba mártották a frissnek semmi esetre sem mondható, sőt kissé talán állott, lejárt szavatosságú játékmenetet, így a játék ezen aspektusába nem nagyon tudok belekötni. Mindjárt a bevezető képsorok lepergését követő orkok elleni, immáron a játékos által irányított csatajelenet is sejtetni engedi a szemlélővel, hogy bizony hevesen dobog a fekete dobozban az Emotion Engine-szív. A szépen kidolgozott, nagyméretű karakterek se-





regei a háttérben cirkáló, tűzcsóvájával lelecsapó sárkányhoz képest egészen törpének tűnnek, a látványa pedig egész egyszerűen lélegzetelállító: egy-egy támadásakor a fotelemben ülve szó szerint magam is behúztam a nyakam. Már-már azt mondanánk, hogy ilyet még nem láttunk, miközben a vég nélküli kaszabolás folyamán összejön a nagy csapat, majd beüt a Martin által is, a játék átvételekor említett krach: a második pályaszakasz. Az addig is lineáris útvonalon bejárható, mégis levegősnek, határtalannak tűnő csatamező – a klausztrofóbiánkat erősítendő – szép, de unalmas, túlzottan zárt dungeon, egy gyémántbánya váltja fel. Átküzdjük magunkat a heroikus, monumentális zenékkel kísért, az idő múlásával exponenciális görbe mentén egyre jobban csak fárasztóbbá való helyszínen, melybe színt csak a termetes, a többi karakterhez hasonlatosan kiválóan animált Király-boss hoz. Az ismételten nyílt – a szinte nyílegyenes vonalként húzódó, elágazás nélküli pályának köszönhetően azonban mégis zárt – falu után megint levegőért kapkodunk a varázsló kastélyában és ez így megy a végtelenségig – *soha nem lélegzhetünk fel igazán*. Az összhatás felemás, hiába míves a grafika: a kamera beállítások némelyike példa nélkül álló mértékben telitalálat, de a látószögét a legkisebb mértékben sem állíthatjuk, így nem is táthatjuk a szánkat kedvünkre a templom, a torony, a bánya, a falu, az erdő helyszínein. Összességében kitűnő zene és audio effektek, a Star Trek-es Picard kapitány Patrik Stewart (Blackstaff) és a Daredeviles Michael Clarke Duncan (Ygorl) szinkronhangjával megspékelve azonban jó osztályozatnál többet semmi esetre sem érdemlő vizualitás a DS érdeme. A Fable után mondom ezt, ne feledjétek! Szép munka, se több, se kevesebb.

A KLÓN TÁMADÁSA

A Stormfront kivette a hűtőből a maradékot (Two Towers), kicsit felmelegítette és utóízesítette. A végeredmény jellegében bár továbbra is magában hordozza az eredeti ízeket – dinamikus játékmenet, pazar audiovizuális élmény –, de érződik rajta, hogy az alapja állott, „hűtőízű" volt. **(Nagymamám úgy mondja: *megbaggott...* Martin)** Az éhség csillapítására persze jó, de ínyenceknek semmi esetre sem ajánlott. Már persze, ha játékokról van szó. Most megyek és rendelek egy pizzát, extra feltéttel.

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

A „nyitott" pályák szerintem durva jók, a dungeonöktől és hasonlóktól viszont levert a víz. Összességében viszont annyira bejöttek a hatalmas csaták, meg a kaszabolás, hogy... tatatááám... én még nyolc pontot is megadnék neki! Egy dolgot nem értek: mi a bánatért nincs benne multiplayer? Ha már a multi tapes „hárman együtt" nem is fér be (pedig de zsír lenne), legalább ketten nyomhatnánk! Ez gáááááz!

Bob Salvatore 1959-ben született Massachusetts államban. A fantasy iránti szeretete másodéves kollégiumi tanulmányainak az ideje alatt bontakozott ki, mikor karácsonyi ajándékként birtokába került J.R.R. Tolkien – mi más, mint – *A Gyűrűk Ura* című klasszikus trilógiája. Mint az később kiderült a találkozás fatálisnak, Salvatore egész további életére kihatónak bizonyult: érdeklődése a tudományok felől a művészetek irányába fordult. 1981-ben tudományos fokozatot szerzett a Fitchburg Állami Főiskola kommunikáció / média szakán, amely főiskola egyébként a kilencvenes évek második felében külön Salvatore könyvtárat hozott létre. Az igazi gyökeres változást 1982-re datálhatjuk, mikor is papírra vetette a *Mágia visszhangjai* (Echoes of Fourth Magic) kéziratát. Szárnypróbálgatásának első komolyabb eredménye a *Kristályszilánk* (Crystal Shard) címet viselő novellája volt, mely 1988-ban látott napvilágot a TSR gondozásában, az igazi átütő sikert azonban a Forgotten Realms világban játszódó Sötét Elf történetek hozták meg számára. 1990-től minden idejét az írásnak szenteli, számos műve bestsellerré nőtte ki magát. Több nyelven audio formában is megjelent írásait világszerte milliók olvassák, könyveiből napjainkra több, mint hárommillió példány kelt el. Jelenleg szülőházájában él feleségével, három gyermekével és mint azt a hivatalos életrajza is megemlíti, kutyájával és macskájával. És hogy játékokkal kapcsolatos hivatkozással is éljünk, Bob rendszeres baráti összejövetelein a szerepjátékok mellett az N64-es Goldeneye is előkerül... :)

Magyarországon megjelent művei:

A mágia visszhangjai (The Echoes of the Fourth Magic I.)
A negyedik mágia visszhangjai (The Echoes of the Fourth Magic II.)

Forgotten Realms regények:

Sötét Elf (The Dark Elf) trilógia
1. Otthon (Homeland)
2. Száműzött (Exile)
3. Menedék (Sojourn)

Kristályszilánk (The Icewind Dale) trilógia
4. A kristályszilánk (Cristal Shard)
5. Ezüst erek (Silver streams)
6. A félszerzet ékköve (The Halfling s Gem)

7. Örökség (The Legacy)
8. Csillagtalan éj (Starless Night)
9. A sötétség ostroma (Siege of Darkness)
10. A hajnal ösvénye (Passage to Dawn)
11. A csend pengéi (The Silent Blade)

A sötétség nyomában (Paths of Darkness) trilógia
12. A világ háta (Spine of World)
13. A szilánk szolgája (Servant of the Shard)
14. A kardok tengere (Sea of Swords)
15. Ezer ork (Thousand Orcs)

Pap-ciklus (The Cleric Quintet)
Kantáta (Canticle)
Shilmista árnyai (In Sylvian Shadows)
Éjmaszkok (Night Masks)
Az elesett erőd (The Fallen Fortress)
A káosz átka (The Chaos Curse)

Crown Empire (Demon Wars) regények
A démon ébredése (The Demon Awakens I.)
A sötét sereg (The Demon Awakens II.)
Démonlélek (The Demon Spirit I.)
A démon visszatér (The Demon Spirit II.)
A démon öröksége (The Demon Apostle I.)
Démonapostol (The Demon Apostle II.)

The Crimson Shadow sorozat
Bedwyr kardja (The Sword of Bedwyr)

(forrás: www.fantasya.hu)

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

ATARI / STORMFRONT STUDIOS

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (88KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ forgotten realms világ
× sablon köntösben

7.5 pont

MINT ÉGEN A CSILLAG 3.0

Nem kevés hányadtatáson ment keresztül a **Star Ocean: Till the End of Time**, mire végre angol változatban is megjelent. Már lassan másfél-két éve, hogy elkészült a japán változat és azóta ígérgették nekünk az amerikai verziót. Aztán nem sokkal a japán változat megjelenése után kiderült, a program bugos lett, azaz bizonyos helyeken egyszerűen lefagyott. Bizonyára ez sem kedvezett a megjelenésnek, hisz ezeket a hibákat ki kellett javítani. Közben kétszer is eltolták a kiadás dátumát, így úgy tűnt, ez a program is olyan sorsra jut, mint sok más társa, azaz a hangzatos ígéretek ellenére nem lesz belőle angol verzió. Végül aztán a hibákat kijavították, sőt talán kárpótlásul a hosszú várakozásért, nem az eredeti japán változat jelent meg angolul, hanem annak rendezői változata (Director's Cut), ami jóval tartalmasabb lett (erről később). Persze a játék odüsszeuszi kalandjai még nem értek véget, hisz Európában még mindig nem érkezett meg, egyelőre idén őszre tűzték ki, bár lehet, hogy átcsúszik 2005-re. Mindenesetre örüljünk, hogy végre valahára elérhető számunkra is a Star Ocean harmadik része, hisz talán vitán felül ez az egyik legjobb, ha nem a legjobb RPG jelenleg PS2-re. (Ezúton szeretném megköszönni az amerikai Square-es kontaktunknak, hogy most is, mint minden Square játék esetében, időben megleptek minket egy gyönyörű, 2 DVD-s NTSC verzióval!)



TRI-ACE

Az Enix (vagy ma már Square-Enix, bár nem szeretem ezt a nevet, mert a Square-nek semmi köze nincs a Star Oceanhöz, illetve az Enixnek a Final Fantasy-hoz) fennhatósága alá tartozó cégek közül a *tri-Ace* talán a legérdekesebb. Ritkán, kb. 3-4 évente készítnek egy játékot, ami aztán ennek köszönhetően mindig minőségi lesz. A tri-Ace vitathatatlanul eddigi legsikeresebb sorozata (amit az Enix-szel együtt adott ki) a Star Ocean, de több más RPG-ben is közreműködtek, pld. a Tales of Phantasia harci rendszerét is ők alkották meg, amit azóta is használ a Tales of... sorozat. Visszatérve azonban a Star Oceanre, a legelső rész még '96-ban jelent meg Super Nintendo-ra. Sajnos csak és kizárólag Japánban adták ki, pedig híradások szerint egy rendkívül színvonalas alkotás lett. Szerencsére a második résznél a SO: Second Story-nál már nem követtek el ilyen hibát. Ez az epizód PlayStationre jelent meg még 1999 végén 2000 elején, immár angolul. Egy elképesztően tartalmas és izgalmas stuff volt, az egyik legszínvonalasabb RPG, ami PS1-re megjelent. Időközben készült egy rész Game Boy Colorra is mely a Star Ocean: Blue Sphere néven futott, igaz erről csak keveset tudok. Mindenesetre a második résszel sokat játszottam anno, így óriási várakozásokkal telve vártam a harmadik részt. A SO2 ugyanis olyan hihetetlenül tartalmas volt, ami talán még a FFVII-et is túl szárnyalta. És hogy teljesültek-e az elvárásaim? Nos, nem csak, hogy teljesültek, de **bőven** túl is szárnyalta őket az új rész!







TILL THE END OF TIME

Eddig még nem szóltam az egyik legfontosabb dologról, nevezetesen a történetről. Nos a Star Ocean egy összefüggő sorozat, azaz a részek folytatásai egymásnak. Nézzük miről is van szó. A történet még a XX. században indul, amikor az emberiség kilépett a világűrbe. Az űrutazás fejlődésével egyre újabb és újabb bolygók kerültek az emberek fennhatósága alá. Egy napon azonban egy ismeretlen bolygón, a Rezonián különös erővel találkoztak. Ezen a bolyón egy titokzatos eredetű démon, Jie Revors megpróbálkozott a világ elpusztításával, ami hála egy hős férfinek, Ratixnak, illetve barátainak (köztük volt egy Ronixis nevű ember) sikerült megállítani. Nagyjából dióhéjban erről szólt az első rész. A következő, a Second Story az első után 30 évvel játszódott. A világ gyarmatosítása tovább haladt, és a hajdani hősök élete is nyugodtan telt. Ratix visszavonult, míg barátjaából, Ronixis-ból kapitány lett egy hajón, ráadásul még egy fia is született, Claude. Egy napon apa és fia egy ismeretlen bolygóra szállt le, ahol Claude egy óvatlan pillanatban bekapcsolt egy teleportot. Ennek hatására az Expel nevű bolygóra érkezik – ami akkor még a földiek számára ismeretlen terület volt. Az Expelen találkozik Renával (**Tudtam, hogy a tördelöm egy UFO-val randizik! Martin :)**, akivel hamar összebarátkoznak. Mint kiderül a nyugodt bolygó életét egy furcsa esemény zavarta meg. Nem sokkal ezelőtt egy Sorcery Globe nevű meteor zuhant a bolygóra, ami azóta tragédiák sorát hozta magával (áradások, viharok, szörnyek). Claude és Rena kiderítik, hogy az események mögött egy titokzatos társaság, a Ten Wise Man áll, akik emberfeletti erővel rendelkeznek és az egész univerzum elpusztítását tűzék ki célul. Szerencsére Claude és Rena tíz másik társukkal együtt legyőzték a Ten Wise Man valamennyi tagját, ezzel a világ megmenekült. Ezt a sztorit ismerhettük meg a második részben.

A harmadik rész 400 évvel a második után (S.D. 772-ben) kezdődik. Ebből a hatalmas időbeli távolságból talán következik, hogy a játék csak nagyon lazán kapcsolódik az előző részhez. Tehát nem kell megijedni, ha esetleg nem játszottál az előző epizódokkal, akkor is könnyen meg fogod érteni – persze az előző rész ismerői azért fognak találni pár érdekes utalást.

Az eltelt évszázadok alatt a Föld egy hatalmas Pángalaktikus Államszövetséget hozott létre, melynek sok-sok szövetségese és ellenfele létezik. A történetnek most csak egy főszereplője van (ugye az SO kettőnek kettő is volt), Fayt. Ő egy földi fiú, aki családjával és legjobb barátjával Sophiával éppen a Hyda bolygón nyaral. A békés idillt egy ismeretlen hadsereg támadása zavarja meg. Fayt és Sophia sikeresen elmenekülnek, de Fayt szüleit elrabolják. Ráadásul Fayt és Sophia is elszakad egymástól, mert a támadás következtében Fayt egy ismeretlen bolygón zuhan le, ami az Államszövetség által ugyan ismert terület, de még nem vették fel vele a kapcsolatot (ez tilos is), ugyanis még csak kb. a XVI. századi színvonalon áll.

Így kezdődik tehát a rendkívül izgalmas történet, mely gyakori fordulataival bizony még a legtapasztaltabbakat is meg fogja lepni. A hosszúságára sem lehet panasz, hisz maga az anyag 2 DVD-n jelent meg!

BATTLE SYSTEM

Általában minden RPG játékost a legjobban az a kérdés izgatja, hogy milyen a játék harci rendszere, illetve milyen változások történtek a legutóbbi rész óta. Nos, mielőtt ezt ismertetném, nem árt, ha az elején jól megválasztod a nehézséget. Az Earth fokozatot nem javaslom, mert ez az Easy, és ilyenkor nem lehet úgynevezett Battle Trophies-eket gyűjteni. Így hát kezd Galaxy (Normal) módban a történetet. Később majd behozható az Universe (Hard) és a Fourth Dimension (Very Hard) mód. Utóbbinál a szörnyek 200-300%-kal(!) erősebbek!

De maradjunk egyelőre a Galaxy módnál. A harcon nem sok változás történt az előző rész óta, azaz a SO (illetve a Tales of...) sorozatban megszokott módon mennek a csaták. Szerencsére a véletlen összecsapásoknak búcsút mondhatsz, valamennyi szörny ott lesz a tereppeken. A csaták a megszokott felpörgetett real-time-ban, azaz valós időben mennek. Most azonban nem négyen, csak hárman vesznek részt az ütközetekben. Mozogni az analóg karral lehet. Általában Faytet irányíthatod, igaz válthatsz is karaktert. Az X-szel támadhatsz, a Körrel nagyot üthetsz. Védekezni is lehet, csak tartsd feltöltve a HP-MP alatti Fury nevű csíkot 100%-on – ez kell egyébként a támadáshoz is. Ehhez egy helyben kell állnod egy darabig. Természetesen speciális támadásokat is lehet csinálni, ez attól függ melyik gombra raktad a menüdben. A Háromszöggel hozod elő a menüt, ahol sok egyéb parancs között megtalálod az Item, és a Symbology-t is, utóbbi a varázslatokat takarja. Csaták közben jobb oldalt egy csíkot láthatsz töltődni. Ha ez megtelt, akkor különböző bonusz feltételek kapsz a csata elején: pld. háromszoros EXP pont, stb. A többi karaktert a gép irányítja, igaz mi is adhatunk nekik utasításokat. Amúgy az L1-R1 gombok-



kal válthatsz embert. Az R2 is lényeges, mert ezzel beállíthatod Manual vagy Auto módban akarsz harcolni. Ha Auto-n vagy, akkor az X vagy a Kör lenyomása után Fayt automatikusa odaszalad és rásóz egyet az ellenfélre, míg ugye Manualban nem. Egyik könnyebb, a másik reálisabb: válassz!

LÉNYEGESEBB MENÜK

Gyorsan szaladjunk át a fontosabb menükön. A Symbology-ról már tetem említést, itt találod a különféle varázslatokat. A Skill Setupban a Battle résznél beállíthatod, hogy a különböző gombokon milyen speckó támadások legyenek – ezek a szintlépéseknél fognak kifejlődni. Ugyanitt az SS: Status részben a szintlépések után kapott SP pontot oszthatod el. Egész pontosan ezzel fejlesztheted többek között a HP-t, MP-t, Attack-ot stb. Az utolsó ebben a menüben a Tactical, ahol különböző tulajdonságokat fejleszthetsz, melyek harcban leszek olyakor pozitív, olykor negatív hatással – pld. kevesebb Fury, több tapasztalati pont, vagy nem hatnak rád a mérgezések, de sebezhetőbbé válsz stb. A következő négy menü az Item, Equipment, Status, Config gondolom nem szorul különösebb magyarázatra. Illetve az Itemben találunk érdekességeket, például innen lehet majd főzni is különféle dolgokat. Érdekesebb azonban a Tactics, ahol beállíthatod, embereid milyen stratégiai elv szerint harcoljanak. Az utolsó érdekesebb menü az Invention Info. Ez az egyik legfontosabb menü. Itt lehet a későbbiek során fegyvereket, tárgyakat készíteni. Ezekhez szükség lesz majd anyagokra is. Nagyon-nagyon király fegyvereket és tárgyakat készíthetsz! Méghozzá mennyi mindent lehet csinálni! Egy külön kis aljáték ez a fegyverkészítés, igaz nem túl nehéz.

BATTLE TROPHIES

Itt az ideje, hogy a játék tartalmi részéről is szóljak pár szót. Mint említettem az SO3 összesen 2 DVD-n terpeszkedik és nem a filmek és a szinkron mennyisége miatt. Hihetetlenül tartalmas az anyag! Szinte már-már szélsőségesen sok minden van benne; nem is hiszem, hogy néhány elvakult emberen kívül lesz, aki 100%-ra ki akarja pörgetni. Mindenek előtt szólnom kell a Battle Trophies-ról. Ezeket a trófeákat a játék során harc közben gyűjthetitek. Mire lehet kapni trófeát? Nos, szinte valamennyi fontosabb cselekedetre: pld. bizonyos mennyiségű kombó után, vagy ha nem kapsz be egyetlen találatot sem, bizonyos idő alatt győzöl stb. Összesen 300 darab trófeát lehet összeszedni! Még az a szerencse, hogy ezt nem egy végigjátszásra kell, ugyanis ezt egy külön helyre mentheted a memóriakártyára és minden újrakezdésnél betöltheted, így akár 10 végigjátszásra is megcsinálhatod. Minél többet szedsz össze, annál több bonuszt kaphatsz, pld. új ruhák, nehézségi fokozatok, Music Test, stb. Ha valamennyit össze akarod gyűjteni, akkor kösd fel a gatyát, de rendesen! Olyan feltételeket kell néha teljesíteni, melyek gyakran irreálisak, legalábbis elsőre annak tűnnek. Szinte legyőzhetetlen ellenfeleket kell megölni, de kedvenceim a következők: **50 ezer db. harc** (hmm... számoljunk csak, napi 100 db. harc esetén több mint 1 év alatt összeszedhető), 300-as kombó, 50 ezer legyőzött ellenfél, győzelem 1 HP-val, 255-ös szint (ez a max) elérése, de az abszolút csúcs az **1 millió gombnyomás összesen a játék során**! Persze most csak néhányat soroltam fel, hisz mint mondtam 300 darab ilyen van.

A legtöbb trófeát különböző brutális keménységű ellenfél legyőzése esetén kapod meg. De sokszor előfordul, hogy a legváltozatosabb feltételek (egyedül, FD módban, sérülés nélkül, bizonyos időn belül, stb.) teljesítése után adja meg a játék őket. Ha valaki ezt mind meg akarja csinálni, a játékidő akár **200-300 órára** is felszaladhat! Persze ez inkább az elvakult rajongóknak ajánlott, egyébként a történeten 60-80 óra alatt végig lehet menni. Mondjuk szerintem ezzel a trófeagyűjtögetéssel egy kicsit túlmentek a normális határon a készítők – vagy az elvakult rajongók még erre is képesek lesznek? Mert ha valaki nekem legyőzi Freyát sérülés nélkül, FD módban, az a szememben egy istenné válik.

A trófeákon kívül rengeteg titok színesíti a programot – itt utalnék arra, amit már a cikk elején említettem. Nevezetesen, hogy mi a rendezői változatot kaptuk a programból. Ennek az az eredménye, hogy számtalan új dolog került a játékba. Itt van mindjárt a VS mód, melyben felmérheted erődet egy másik barátoddal. De bekerült a játékba két új felfedezhető labirintus, két új titkos karakter, új zenéket hallhatunk, találunk új ruhákat, valamint újabb tárgyakat is fel lehet szedni, nem beszélve az új extra erős főellenségekről. Tehát nagyon elégedettek lehetünk, megbocsátható a hosszú várakozás. A fő történeten kívül sok alkalandot is meglehet csinálni, melyek nagyban színesítik a programot. Visszatérő elem a játékban a Private Action, mely során karaktereinkkel beszélhetünk a városokban. A nekik adott válaszok tükrében más-más kapcsolatot építhetünk ki velük. *Így 10 különböző megnyerést lehet behozni.* További érdekesség, hogy a titkos karakterek közül csak mindig kettőt vehetsz fel a háromból, így legalább két nekifutással lehet minden emberedet felszedni.

Az SO tartalmasságára tehát nem lehet panasz: mind a mezei RPG játékosok, mind a megszállottaknak tökéletes választás!





ÉRTÉKELÉS

A SO3 grafikája szerintem nagyon szép, annak ellenére, hogy kissé már látszik rajta az idő vasfoga. Ne feledjük, már majdnem két éve megjelent Japánban. Ennek ellenére mind a karakterek, mind a helyszínek látványosak, minden rendben van ezen a téren, egy-két apróbb bakit leszámítva. A zenék csodásak, stílusukban maradtak a már a SO rajongók számára ismerős dallamok. A zeneszerző egyébként az a Motoi Sakuraba, aki a Tales of Symphonia zenéit is szerezte. Gyönyörű munkát végzett, gyakran hallhatunk japán énekkel is számokat (szerencsére nem fordították le őket angolra). A szereplők szintén beszélnek, legalábbis a legfontosabb párbeszédeknél. Minőségileg tehát minden rendben van a programmal.

Igazából nagyobb hibát én nem tudok mondani. Nagyon tetszett, hogy a játék azok számára is rendkívül szórakoztató lehet, akik egy jó történetű és hosszú RPG-re vágynak, és azoknak is, akik emellé még rendkívüli tartalmat is szeretnének (ennél tartalmasabb és ezáltal nehezebb játék nincs is ma a piacon, még az RPG-k között sem). Mind a két tábor vágya kielégítést nyert. Szóval a Star Ocean: Till the End of Time kötelező darab az RPG-ket kedvelő játékosoknak!

Veres Miki
veresmiki@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

A játék elfogadható értékelésére én nem mernék vállalkozni, mert nem töltöttem el vele elég időt. Annyit talán csendben megjegyeznék, hogy szerintem a 9.5 sok neki – én 9-et dobtam volna rá. Megértem Miki lelkesedését, hiszen ő egy vérprofi RPG gamer, így mérhetetlen tartalomra és titokra vágyik. Sajnos, az átlag játékos nem ilyen. Az átlag beéri jóval kevesebbel is. Nem igénylik az ilyen szintű tartalmat, ami ebben a stuffban van. Túl nagy falat lesz ez a „népnek”...

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

SQUARE-ENIX / TRI-ACE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (1400KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ remek történet, hihetetlen tartalommal
✕ igazából semmi komoly, talán a grafika

9.5 pont

HATTYÚDAL?







Talán túl drasztikusan fogom fel a dolgokat, de az én felfogásom szerint szörnyű vétek egy nagysikerű, ősrégi 2D-s sorozat 3D-be helyezése. Legalábbis a legtöbb esetben. Az idő pedig engem igazol, hiszen a ritka kivételen kívül szinte már mindenki belebukott ebbe a produkcióba. A nagy százalékkal az történt, hogy még ha nem is lett egyértelműen bukás a vérfrissítő folyamat, látható volt, hogy a játék nem is akkora siker már, mint régen. Na, de térjünk át a **KOF** sorozatra. Nem mondhatni, hogy valaha is hatalmas *SNK* (a cég közelmúltjáról a 74-es számunkban olvashattok Reiker cikkében) függő lettem volna, de azért a Fatal Fury első részének játéktermi változatára rendesen elköltöttem a zsebpénzemet x évvel ezelőtt. Ezen kívül csak a Capcom vs SNK volt az, ami huzamosabb ideig rabul tudott ejteni. Hiába no… sokaknak ez nem fog tetszeni, de azért nekem a Street, meg a Mortal mindig is többet jelentett. Egy nagyon pozitív dolog azért a KOF sorozatban is volt. Méghozzá az, hogy nem szakadt el a klasszikus 2D-s megjelenéstől. Legalábbis idáig. Elérkeztünk ugyanis oda (ezt már a szemfülesebbek kitalálhatták a kezdő mondatoknál), hogy még ez a tradíciókhoz az utolsó pillanatig is ragaszkodó név is átadja magát a térbeli szabadságnak. Az új generáció érkeztét már a kezdő CG animációból is kivehetjük. Megpróbál látványos lenni, megpróbál pergős lenni, megpróbál trendi (sic!) lenni. Azonban számomra kicsit értelmetlennek és kuszának tűnik. Kezdve a „frigid bérgyilkosnő”-től, egészen az ilyenre-olyanra festett hajú japcsi fickókig. Ez még nem is lenne talán akkora baj. De sajnos maga a játék sem áll a helyzet magaslatán. A karakterek nem eléggé kidolgozottak. A helyszínek innen-onnan lopkodottak. Kár… Látszik, hogy a fejlesztők megpróbálták a híresebb 3D-s bunyós anyagokból összeszedni a jobb dolgokat, hogy azután valami perfekt kis masszát hozzanak ki belőle. Mert hát van itt gótikus templomi rom, ahol kellemes kórust is hallani. Van domborodó, rezgő mell… talán akkora, amekkorát még nem is láthattunk eddig (Lien, meg a majd' köldökig húzott felsője). Ezek láthatóan a DOA és az SC útján járnak. Csak az a kár, hogy pont az egyéniség maradt ki belőle. Hol van Terry gyönyörűen megmunkált kinézete? Ez már nem az a harcos, aki a kézzel rajzolt részekben szerepelt. Nincs meg az a precízség a figura kimunkálásában, ami anno megfigyelhető volt. Még jó, hogy a mozdulatok maradtak. Az említett úriember pörög, varázsol… Mai még mindig a kis legyezőjével bűvészkedik. Van történetes mód, van kétjátékos lehetőség, van gyakorlás… vagy éppen SC jellegű feladatokat megoldó küldetések. De csak ennyi. Valahogy nincs meg benne az a huzat, ami a klasszikus verziót a nagy nevek közé emelte. A szavatossága attól függ, mennyire jön be az új stílus, a zenék közepesek, és a hangulat is hasonló. Ráadásul időnként úgy bedurran a gép, hogy szinte lehetetlen legyőzni. Úgy látszik, hogy az SNK Playmore továbbra sem bír megbirkózni a patinás cím okozta elvárásokkal. Csak azt nem értem, hogy ha a 2D-s változatot sem tudták uralni, akkor miért álltak neki ennek a modernebb verziónak? Én inkább a régebbieket ajánlanám. Például ott van a Capcom vs SNK.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

KOF: MAXIMUM IMPACT

SNK PLAYMORE

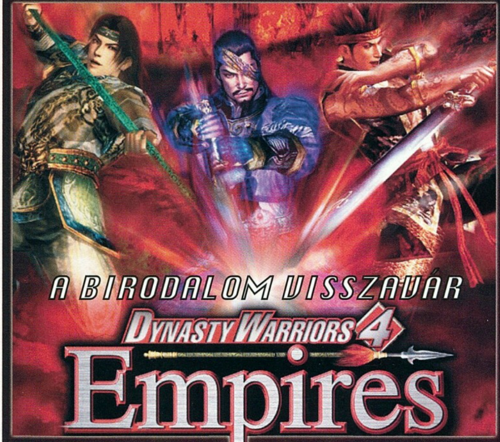
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (98KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a klasszikus sorozat 3d-ben
× ami nem megy, azt nem kellene erőltetni

6 pont







Nahát… csak nem egy újabb **Dynasty** gyöngyszem a *Koei* háza tájáról? Deeeee… igeeeen!! Egyesek talán némi iróniát érezhetnek a bekezdésben, ami nem is véletlen. Őszintén szólva már tele van a hócipőm azzal, amit a cég mostanában csinál. Évente egy új rész minimális változtatásokkal, megmaradt hibákkal, hiányosságokkal. Közben pedig félévente jön egy kiegészítés, meg valami hasonló műfajú, de máshol játszódó hentelde (Samurai Warriors, meg a Dynasty gyerekeknek készült változata, aminek már a nevére sem emlékszem). El is döntöttem magamban az Empire alcímmel ellátott lemez megpillantásakor, hogy ezt már nem fogom értékelni. Beintek egy nagyot a Koei-nek és azt mondom, hogy értékelhetetlen, mert nem képes normálisan megújulni. Mondjuk azt nem tudom, hogy Martin mit szólt volna ehhez. :) Végül azonban elkövettem azt a hibát, hogy beraktam a korongot a gépembe és nekiálltam játszani vele. Természetesen nem leltem rá rengeteg minőségi újításra… sőt, még a régi hibákat sem javították ki, de a tervezett egy-két órás csatából a végén az lett, hogy egész nap a csapatok élén rohangásztam és óránként vagy öt-hat-hétszáz embert küldtem a túlvilágra. Azt ugye nagyon nem kell részleteznem, hogy miről szól a Dynasty sorozat? Egy hadvezérrel kell legyőzni a tradicionális Kína minden ellenséges hadurát… külső nézetből, rengeteg küzdelemmel. Ami új, hogy most egy nagy térképre kerülünk a Birodalom mód kezdetekor. Itt láthatjuk, hogy melyik terület, melyik vezér kezében van. Minden körben léphetünk valamerre. Ostromolhatunk, vagy csak egyszerűen besegíthetünk egy másik támadásba. Mindezt megtehetjük valós cselekmények sorában, vagy fiktív történelmet használva (az elején választhatunk). Természetesen az a cél, hogy minél több helyet foglaljunk el, minél több szövetségesünk legyen. Ezen kívül szinte minden maradt a régiben. Nagyszabású csaták, ostromgépek, meglovagolható állatok, valós történelmi szereplők, rengeteg küzdelem és remek hangulat az egyik oldalon. A másikon azonban ott van az egyre gyengébbnek mondható grafikai megjelenítés (az idő haladtával egyre csökken az értéke), a buta mesterséges intelligencia, az eltűnő holttestek és a vér hiánya. Ketten csak úgy játszhatunk, ha versengünk (ki öl többet, ki húzza tovább, satöbbi), más alternatíva nincs. Az extrák között alaposan megszemlélhetjük a karaktereket, a fegyvereket, az egyéb tárgyakat, vagy a koncepciós rajzokat. Ennyi és nem több az Empires. Én ugyan a teszt alatt remekül szórakoztam vele, ráadásul imádom ezt a folyamatos gyakást… azonban nem hiszem, hogy ha tízezreket kellene költenem rá, akkor a hármas epizód óta bármelyik Dynasty epizódra/kiegészítőre is beruháztam volna. A pontszám egyre lejjebb megy. Csak és kizárólag a fejlesztőkön múlik, hogy mikor következik be újra az értékelőben látható eredmény emelkedése. Az **Empires**-t már egyre kevésbé tudom ajánlani. Hangulatilag még mindig kiváló a cucc, de igazából csak annak éri meg, aki nagyon olcsón jut hozzá, vagy annak, aki még soha nem játszott egyetlen résszel sem.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

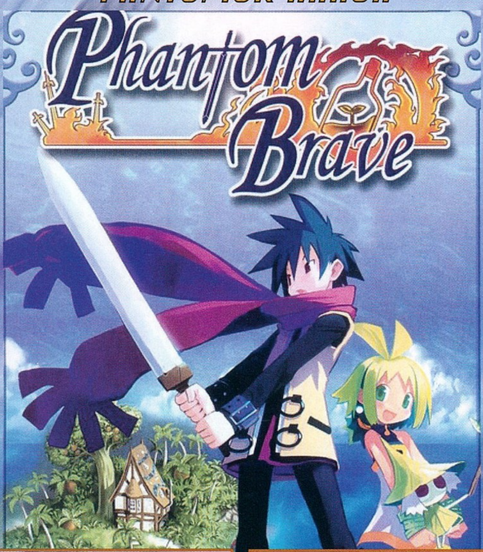
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (185KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

✔ dynasty őrület már térképes rendszerben is
× de ez egyre kevésbé hat meg

7 pont

FANTOMOK HARCA



Bevallom, nagyon kedvelem a *Nippon Ichit* (NI), hisz az utóbbi egy évben több, igazi minőségi stratégiai RPG-kel lepett meg bennünket. Először kiadták a Disgaea című darabot, aztán pár hónapja a La Pucelle Tactics-t. Mind a két program SNES hatású, ennek ellenére nagyon szép rajzolt grafikával rendelkezett, de ami ennél is fontosabb: remek történetük volt (bő japán humorral megáldva), és briliáns harci rendszerrel voltak megáldva. Ezek a játékok bizonyították, hogy a viszonylag egyszerű grafika nem számít igazán, a lényeg a játékmenetben és hangulatban van. Valóban, egy igazán jó program nem a poligonok számától függ, hanem attól, hogy mennyire tudja odaszegezni az embert a TV elé és erre az említett két stuff tökéletesen alkalmas volt. Óriási öröm számomra, hogy a NI továbbra is tartja szimpatikus üzletpolitikáját és sorra jelenteti meg angol változatban az eddig csak Japánban kiadott stratégiai RPG-it. A legújabb darab a **Phantom Brave** címet viseli és teljes egészében hű folytatása az eddig megkezdett vonalnak.

A PB egy tipikusan NI játék, jó példa erre, hogy még a menük kinézete és színei és opciói is ugyanazok, mint korábban, vagy az a tény, hogy ezúttal is szinkronizált az anyag, és ahogy már megszokhattunk választhatunk az angol és az eredeti japán hang között – természetesen az anime rajongóknak nem kell megmondanom melyik az igazi!





Ahogy az NI játékoknál már megszokhattuk, a PB története egy nagyszerű fantáziadús mese, megfűszerezve jó adag japán humorral, mely helyenként hol nagyszerű, máskor kicsit fárasztó. A főhős egy 13 éves kiscsaj Marona. Nyolc évvel ezelőtt a szülei egy Island of Evil nevű helyen meghaltak, egy nagydarab démonnal vívott harcban. Ennek az összecsapásnak egyetlen „túlélője" volt csak, Ash, akit Marone apja „mentett" meg. Azért az idézőjelek, mert a megmentés csak félig sikerült, Ash nem halt meg, de nincs is életben, hanem egyfajta köztes állapotba került. A Phantom világban él, tehát egyfajta szellem lett. Az eset óta – híven Marona szüleinek tett ígéretéhez – vigyázza a lányt és neveli is. Marona egyébként különleges képességű lány, hisz ő látja és irányítani is tudja a Phantomokat, így nem csoda, ha sokan ráakarnak törni. Igy indul hát a sztori és meg kell mondjam rendkívül szórakoztató és színvonalas lett. Fordulatos, izgalmas egyszóval leköti az embert ha belemerül, hasonlóan a NI eddigi alkotásaihoz. Kellemes volt a történet, igaz talán ebbe voltak eddig talán a legfurcsább, amolyan tipikusan japánosan debil figurák, persze ez engem nem zavart, inkább szórakoztatott.

Persze a történet csak apróság a harci rendszerhez képest, hisz egy stratégiai RPG-nél ez a legeslegfontosabb. Ezen a ponton több változás színesíti a programot, így azok sem fognak unatkozni, akik eddig végigvitték a két NI programot. Ellentétben mondjuk a Disgaeával, most nem négyzetekre van felosztva a terep. Mindenki egy meghatározott mennyiséget léphet, méghozzá egy kijelölt körben. Igy sokkal szabadabban lehet mozogni – hogy mennyi mehetsz, azt a Turn Order felirat melletti szám (dm) mutatja. Az eddig megszokottakkal ellentétben nem teljesen körönként megy a harc, hanem a FFX-hez hasonló szisztéma szerint. Azaz a már említett TO felirat mellett láthatjuk, hogy melyik emberünk, illetve maguk az ellenfelek is milyen sorrendben fognak lépni. Ez úgyszintén bejött, mert remek taktikázásra ad lehetőséget. A harc maga a már a stratégiai RPG-kben megszokott keret szerint zajlik, azaz a szimpla támadások mellett számtalan varázslat, speckó attack, gyógyítások közül válogathatunk. Érdekesség, hogy Maronán kívül a többi karaktert egész egyedi módon hívhatjuk elő, ami összefügg a lány már említett speciális tulajdonságával. Embereink ugyanis Phantomok, őket kell tehát segítségül hívni, azaz kreálnunk (Create) kell őket.





A játék központi helyszíne Marona otthona, ami egy apró sziget, ez gyakorlatilag központi hely az egész programban. Itt általában Ash-t irányíthatjuk. Ha beszélünk Maronával, akkor egy csomó lehetőség közül választhatunk, többek között hívhatunk új Phantomokat (a már említet Create-tel). Persze a dolog nincs ingyen, kell hozzá sok tapasztalati pont. Viszont sok-sok különböző Phantomot lehet így csinálni és természetesen fejleszteni is lehet őket (ugyancsak Maronánál) . Csak arra kell ügyelni, hogy a sziget kapacitása véges, azaz 50 lénynél több nem fér el rajta. Ha megvan tehát a megfelelő csapat (és a Summonnal rendelkezésünkre is állnak), akkor még elő kell őket hívni a csatamezőn. Ezt csak Maronával lehet megtenni, a következő módon. Ki kell választani a Confine parancsot és keresni kell a terepen bizonyos tárgyakat, mint fák, kövek, csontok stb. Ezekre kell ráállni és X-et nyomni, majd hopp, az említett objektum átváltozik a kiválasztott Phantommá. Azaz amennyi ilyen tárgy vagy növény van a terepen, annyi Phantomunk lehet a csatában. Ötletes rendszer! De ami még ennél is jobb, hogy rengeteg féle támadást és kombót lehet összehozni, nézd csak meg hogyan demozik a program (a címképernyőn ne nyomj semmit). A harcok így tehát élvezetesek lettek, hisz az újdonságok nagyon jót tettek neki. Persze a PB kellően nehéz is, főleg a későbbi csatákban kell jól meggondolnunk, hogy mit lépünk, vagy kit-mit fejlesztünk, mert egy-egy rossz döntés végzetes is lehet.

Összességében én nagyon elégedetten tettem le a Phantom Brave-et. Hasonlóan voltam a grafikával is. A rajzolt, szinte már-már festett helyszínek és szereplők rendkívül szépek, anime jellegűek, tudom persze, hogy manapság ez egyre kevesebbeknek tetszik. Az igényes játékosoknak azonban bizonyosan be fog jönni. Egyedül a zenéről nem szóltam még, de csak azért mert azzal is minden rendben. Szép, dallamos zenéket hallhatunk végig.

Érdekes módon a program előnyei, többek szemében hátrányt is jelenthetnek, aki nem csípi ezt a „klasszikus" grafikát, nem érti és értékeli helyesen a történetet meg a tipikusan japán humort, annak számára ez egy emészthetetlen program lesz. Azaz a nagytöbbségnek nem jelent majd semmit, csak egy bugyuta programot. Velük azonban ne törődjünk, hisz nekünk akik még bukunk az ilyen típusú anyagokra, hatalmas élvezet lesz a PB. Úgyhogy ha tetszettek az eddigi NI alkotások és szereted a jó stratégiai RPG-ket, akkor nyomás beszerezni!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Én a grafikára nem adtam volna jót, mert ennek a game-nek a látványvilága az alapján, amit az igen rövid szemrevételezésem után láttam, ha lehet még jobban Super Nintendo hatású, mint az eddigiek. Baj ez? Nekem nem, de tegyük a kezünket a szívünkre: a nagyközönségnél ma már a poligonszám dominál...

PHANTOM BRAVE

NIPPON ICHI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

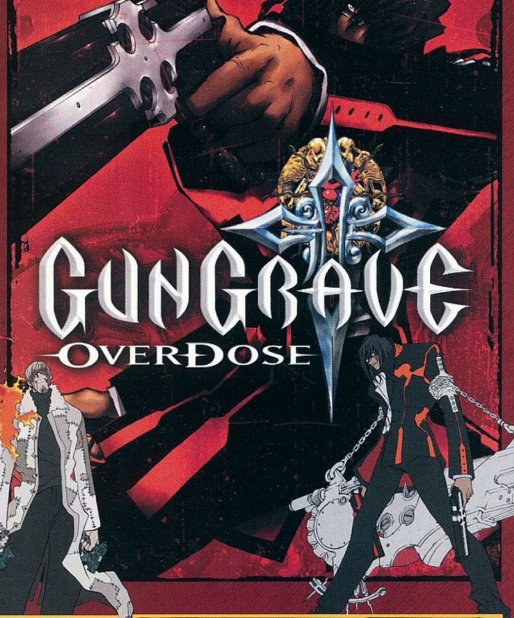
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (303KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ tartja az eddig megszokott színvonalat
× manapság sajnos ez már rétegjáték

8.5 pont

A S*GGSZÉTRÚGÓ VISSZATÉRT!



A **Gungrave**-ről legelső sorban azt illik tudni, hogy egy lövöldözős játék. Lövöldözni sokféle módon lehet, ez a videojátékok egyik legrégebbi alapja, és én sem az ugrálós automatákba dobáltam a pénzt gyerekkoromban a vidámparki játékteremben, hanem a Phoenix volt álmaim netovábbja, sőt, most is van egy átirat-a gépemen, amivel néha eljátszadozok. **(Nekem megvan az eredeti játéktermi gép! ;) Martin)**

De ez most nem űrhajósos stuff, itt egy pár lőfegyver a golyók indítási helye. Ezeknek nevük is van: Cerberos. Ami ugyan egy alvilági, sokfejű kutyaféle (három pontosan, ha nem csalnak emlékeim), és az ebekből elöl csak akkor jön ki valami, ha elrontják a hasukat, szóval én valami más nevet adnék halált osztó eszközeimnek. Nem baj, a hátteret szolgáltató anime stílusba ez még bőven belefér, mert főhősünk, Grave világa ezen berkekből származik. A nyúlánk, szótlan ember afféle gengszter volt, aki jól meghalt, de az elmúlásból visszahozta egy bizonyos Doctor T. Az introban látott kiscsaj, Mika pedig a Szindikátus fejének, Grave volt főnökének a húga, ha jól tudom. A bevezető képek elég megnyerők, a stílus minden ismert jegyeit felvonultató rajzfilmecske, amiben Grave-t újra életre hívják, hogy harcoljon a Seed ellen, ami ugyan természetfeletti hatalmat ad, de ugyanakkor elvesz minden emberit, és természetesen igen gonosz célokat is szolgál. A bevezetőben is egy ilyen szuperlény biccenti vissza egyik nyakcsigolyáját egy RPG rakéta közvetlen találata után, és az azt útjára engedő Mika (nem a Hakkinen) nyoszorgatásába kezd, ám közben Grave koporsójának időzítője is visszaszámol nullára, a hős előlép, és a Cerberos páros egy pillanat alatt elintézi azt, amire a rakétagránát gyenge volt.

Itt még én is lelkesedtem, pláne, hogy megnéztem a játék alapján készített anime bemutatóját, majd a teljesen szabadon átdefiniálható irányítást betanulgatva kényelmesen elhelyezkedtem, várva a gonoszok látványos kiirtását. (Pedig a játék „budget", vagyis csökkentett áron forgalomba kerülő anyag Amerikában, kb. 15 dolcsiért, ami azért figyelmeztető előjel lehetett volna.) Új játék kezdésekor csak Grave barátunk választható ki, de a hotel pályát teljesítve már a másik két figura is harcba vezérelhető, majd megejtek róluk is pár szót. Start Game, és már nyomulok is a temetőben, ahol az intro képei befejeződtek. Hú, minden szép, színes, kicsit egysíkú, de hát ilyen a stílus is. Nyomom a tűzgombot serényen, lövedékeim nyomán pedig hullik a gaz ellenfél, törnek a sírkövek, faládák (nincs bennük semmi bonusz elrejtve), amortizálódik a környezet. Van végre oldalazás is, legalábbis az első rész negatívumai között olvastam, hogy nincs strafe, csak oldalra lehet gurulni, és hogy ez milyen száx. Itt viszont a lock-on (célbefogás) gombot nyomva tartva simán ki lehet irtani egy pályányi ellenséget, oda-vissza sétálva keresztben és tüzelve, mint állat. Ez a lock sajnos csak közelre használható, távoli ellenfeleket ráérzés útján lehet csak lelövöldözni. Közben Mika tanítgatja a kezelést, és végre rájövök, miért cipeli a hátán azt a bazi nagy koporsófedelet a fickó. Ez a közelharc fegyvere, amivel jól le lehet ütögetni a ránk törő erőket, akár kombo szinten pörgetve a díszes, aranyszínű, halálfej motívummal feldobott, elegáns coffint. A cucc akadályelhárító is néha a továbbjutásnál, ráadásul pajzsként is szolgál, ha lenyomom a Kört és ezzel egy időben lefelé tolom a bal joyt, aminek hatására Grave maga elé vágja a földbe, így védve magát a durvább támadásoktól. Sőt, teniszezni is lehet vele, de nem a klasszikus értelemben, hanem ha rakétavetőből lőnek ránk, mert jól időzítve vissza lehet ütni a rocketet a feladónak. Ez elég lazán értendő, mert az első főellenfél is rakétázott, és ott csak vakon nyomkodtam, mivel a hülye kamera miatt nem láttam semmit, és így is visszaütögette a lövedékeket.

Sajnos a kamerakezelés tényleg nincs a helyzet magaslatán, sőt, vulgárisan azt mondanám, hogy néhol egyenesen sz*r. Olyan helyzetekben például, ahol a fal mellé vagy valamilyen objektum elé kényszerülök, a nézőpont megpróbálja kikerülni az akadályt, de mivel Grave háta mögül szeretné továbbra is közvetíteni az eseményeket, felülről látom a hőst, és vakon lövöldözhetek mindenfelé. Ez még durvább lesz ha mozgok, mert a kamera ilyenkor átmenne a másik oldalra, de persze a fal síkján maradva, ami szemfájdító pörgést forgást eredményez, megspékelve némi berángatással is, ha közben túl sok ellenfél (hatnál több) került a grafikai motor leképzési fázisába. A már említett főgonosznál – aki a Gargoyle hotel igazgatója volt, és olyan lábas meg gépágyús-rakétás fotellal támadt rám, mint a Wild Wild West (*Vadiúj vadnyugat*) gonosz főkaraktere –, tovább fokozódott a helyzet, mert elakadtam valami hülye virágcserepekben, de a kamera össze vissza forgott, és azt sem tudtam, hogy hol vagyok. Szerencsére a cserepek széttörhetőek voltak, bár jobban szerettem volna, ha nem az ellenség teszi a rakétáival, amiből a hátamra is jutott dögivel. A tereptárgyak szanaszét lövöldözése egy kis pozitívum az amúgy nem igazán változatos játékmenetben, mert még a falakon is ott díszelegnek a golyók nyomai.

Az ellenfelek szintúgy illenek a környezetbe. Van a sima gengszter, ami gyengét lő és pár találattól meg is hal, ezzel nincs sok gond. Aztán jön ennek egy ninja vagy yakuza változata, ami a kardjával kivédi a lövéseinket, ezért csak kétféle ellenszere van: az első a koporsóval történő lecsapás, a másodikra meg magamtól jöttem rá, mikor Mika még nem is tanította, mert láttam, hogy a kardos csak jön, hiába szórom meg, és reflexből nyomva tartottam a tűzgombot, majd felengedve, amikor a figura pont odaért, arra jó kis feltöltött mega-lövést bocsátottam, aztán még kettőt a tömegbe. A pusztításnak van egy még hatásosabb formája is, amit ellenségek öldösésével tudunk tölteni, és amit a bal oldali, koporsódíszként szolgáló koponya kapdos be, és jelzi ki a kék lámpákkal. Ha a kijelző töltve van, a Háromszöggel tudjuk az útjára bocsátani az egyszerűen csak *„Demolition Shot"* névvel illetett cuccot, amivel egyszer lebontottam egy egész folyosónyi ellenfelet, pedig volt benne pár gorilla is, ami egy nagydarab fickó, és hagyományos lövésekkel kell adni neki egy darabig, míg végre az enyészeté lesz. Szerencsére koporsópajzsom megvédett ezektől is, ráadásul ha nem éri sérülés, akkor magától visszatölt, amit elvileg az R2 nyomva tartásával lehet előidézni, de én nem használtam soha. Ha kék színű védelmi energiája elfogy, akkor jön a mi piros csíkkal jelölt életünk fogyása, ilyenkor próbáljunk meg visszavonulni, vagy keresni valami csendesebb helyet a töltődéshez.

A grafika sajnos az *elmegy* kategóriába fért csak bele. Jó, szét lehet lőni komplett szupermarketet, aminek végén egy sárga ruhás fekát kell leverni, lengedező fél disznók társaságában a hűtőkamrában, meg néha egész kellemes a háttér, sőt, a szállodától új játékot kezdve lehet nyomni a szintén halott Rocketbilly Redcadillac karakterrel és elektromos energiákat szóró gitárjával, vagy a vak, ninja forma Juji Kabane gépfegyver markolatú kardjaival is, de az ilyen játékot maximum az anime DVD mellé kéne adni bonusznak, mert bevallom, én még azt a 15 dolcsit is sokallanám érte.

Dzson









MARTIN BELESZÓL!

Nekem már az előző Gungrave sem jött be túlságosan – az alapjául szolgáló anime-t nem ismerem, így nincs meg az alaphangulat, plusz van ezen kívül még párezer agyatlan lövöldözős stuff, amivel le tudom vezetni az esetleges feszültségemet. Én 4 pontnál mindenképpen többet adnék neki, de ez most tényleg nem oszt, és nem is szoroz…

GUNGRAVE: OVERDOSE

MASTIFF / RED

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

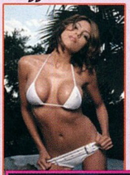
1 Játékos
memóriakártya 8mb (78KB)
analóg irányító (dual shock)

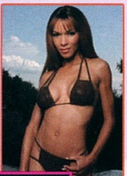
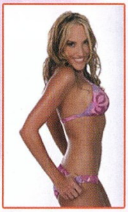
✔ lövöldözés és harc mindenek felett, anime
✕ silány munka nagyon

4 pont

SIKAMLÓS KALANDOK A „SZILIKON-VÖLGY” MÉLYÉN





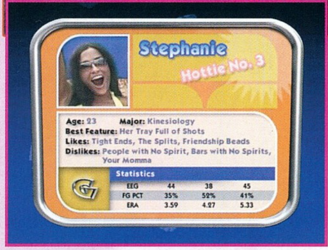


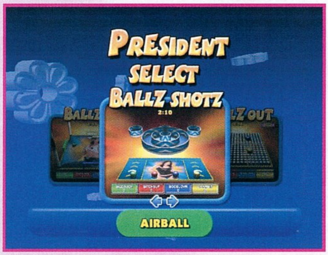
SZEX, CSAJOK, KVÍZJÁTÉK

Jeff Spangenbergnek, az Iguana és a Retro Studios egykori producerének furcsa ötlete támadt, elhatározta, hogy az új cégével, a nagybetűs TOPHEAVY Studios-szal létrehoz egy olyan konzolokon és számítógépeken futó bulizós és csajozós kvízjáték-szimulátort, amivel kanbulikon elüthetik az időt azok a lúzer amerikai tinédzser srácok, akik pucér lányokat kizárólag a *Playboy* és a *Penthouse* oldalain látnak, no meg persze az interneten. A cég a játék eredeti X-es és PC-s változatait fejlesztette (az X-es már meg is jelent pár hete a PS2-essel együtt, a PC-s még tudtommal nem), a cikk tárgyát képező PS2-es portot pedig a szintén volt Iguanás munkásemberek által alapított Atomic Planet hozta tető alá.

Az anyag abszolút igénytelen menürendszerrel fogad minket, amivel nem teremt semmilyen hangulatot, a készítőknek egyébként az volt a céljuk, hogy a játékost virtuálisan elrepítsék az amerikai Texas államban található Soul Padre szigetre, egy oltári nagy, csajozós, sörivós, trágárul beszélős tavaszköszöntő tengerparti buliba. A játék tehát szerintem leginkább azokat a srácokat célozza meg, akiknek ilyen élményekben nincs részük, mert túl csórók a tengerparti nyaraláshoz és túl antiszociálisak a csajozáshoz. Ráadásul ez a kör még tovább szűkíthető, ugyanis ezek közül is leginkább azoknak íródhatott, akik időnként összeverődnek, hogy együtt játsszanak, és csajokról álmodozzanak, továbbá jól értik és szeretik a kvízjátékokat is, tehát egy virtuális csajos kvízjátékban szívesen összemérnék egymással a tudásukat. Valószínűnek tartom, hogy az itt leírtak után már nagyon kevés érdeklődő maradna állva, de a játék iránti potenciális érdeklődők köre még ennél is tovább szűkíthető (lásd a kérdésekről szóló bekezdést lejjebb), az anyag tehát abszolút rétegjáték.

A már említett ultragagyi menürendszerben egyébként az alábbi főbb dolgokat találhatjuk meg. Van egy menü, ahol az elnyert fényképeket és mozikat nézegethetjük (ezek próbálnak gondoskodni a hosszabb szavatosságról, egyébként már alapban is nyitva áll ezek közül néhány), egy másik, ahol a szurkolólányok adatait olvashatjuk el (mellbőség, meg erotikus töltetű fantáziaszöveg arról, hogy a csaj mire gerjed és mire nem), és egy harmadik, ahol a három mini-játékot kapásból elindíthatjuk. No és persze van egy negyedik menü is, ahol a tényleges főjátékot kezdhetjük el, melyben akár három haverunk ellen is kiállhatunk. A főjáték menüjében 20 darab 12 kérdéses kérdéssor közül választhatunk egyet, igaz kezdetben csak az első áll rendelkezésünkre, a többit először el kell nyernünk. Maguk a kérdéssorok négy fázisból állnak, az elsőben 6 kérdésre kell válaszolnunk, aztán jön egy említésre sem méltó minőségű golyólökdösős mini-játék a három közül (ezeket szerencsére ki is lehet hagyni), majd ismét jön 6 kérdés, és az egész lezárásaként végül kapunk egy kis szerencsejátékot is.



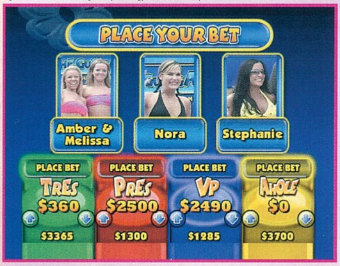


Ez utóbbiban meg kell tippelnünk, hogy az ekkor félpucérra vetkőző lányok sportjátékában (zsákban futás, ugrókötelezés, meg ilyenek, csak mozik, semmi interaktivitás) ki nyer – ez természetesen egyben a megnyerési bonusz videónk is, hehe.

NEM LÁTTA VALAKI VÁGÓ ISTVÁNT?

A játék lényegét tehát a kvízjáték teszi ki, ami hasonló módszer alapján működik, mint a *Legyen Ön is Milliomos!*, meg a többi ilyesmi. Sorban jönnek a kérdések, és ha megkapunk egyet, akkor a négy potenciális válasz közül kell kiválasztanunk a helyesnek véltet, a válaszra mellesleg nagyon rövid időnk van, gyorsan elkezd visszaszámlálni a válasszal elnyerhető pénzösszeg, igaz az idő vége felé a válaszok száma is leszűkül kettőre. Ha válaszoltunk, minden kérdés után egy moziban láthatunk egy bikinis (a tengerparton) vagy egy koktélruhás (a kvíz stúdióban) lányt, és neki is felteszik a kérdést, egyébként minden kérdéssorhoz három lány tartozik (igaz általában van egy páros is), és mindegyik négy-négy kérdést kap meg a mi tizenkettes sorunkból. A lányok jelenetei után az első körben azt is meg kell megtippelnünk, hogy helyesen vagy helytelenül válaszolnak-e, ez természetesen lutri, de így is nyerhetünk pénzt, továbbá az ilyen helyes tippekkel a Flash-O-Meter nevű kijelzőt is növelhetjük. Amennyiben a lányok rosszul válaszolnak, cicit kell villantaniuk, a kérdéssor második felében egyébként már mindig rosszul válaszolnak, tehát mindig villantanak is, akkor azt kell megtippelnünk a két lehetséges helytelen válasz közül, hogy melyiket adják. Így megy le az egész játék, de amíg a Flash-O-Meter nem éri el a legfelsőbb sávot, addig a villantós jelenetek lényegét a játék letakarja, tehát elég lassan érhetünk el odáig, hogy valódi kivillanó cickókat is skubizhassunk, azoknál többet pedig nem is mutat az anyag, a lányok alul rendszerint túl vannak öltözve, tangát is alig láthatunk.

Természetesen egy ilyen jellegű játékban nagyon fontosak a kérdések is, sőt talán azok a legfontosabbak. Szerintem azon túl, hogy az angol nyelv ugye még tovább szűkíti a potenciális magyar játékosok táborát, a kérdések többsége is túlságosan USA központú, annak ellenére, hogy az Egyesült Királyságban készült a cuccos. A kérdések döntő hányada az USA államaihoz, az amerikai sporthoz, az Amerikában népszerűbb táblás- és kártyajátékokhoz és az Amerikában sugárzott, nálunk többnyire nem ismert tévésorozatokhoz kapcsolódik. Ezeken túl persze vannak nálunk is ismert alapműveltséghez, irodalomhoz, bulvárhoz, zenéhez és filmművészethez kötődő kérdések is, de érezhetően kisebb számban, no és persze van rengeteg nagyon kemény kérdés is, amire nagyon kis eséllyel tudja bárki a választ, továbbá vannak még erotikus töltetű kérdések is elvétve, hogy fokozzák a játék alaphangulatát. Azt hiszem, a kérdések nehézségét úgy tudom a legjobban illusztrálni, ha néhányat kiemelek, így mindenki el tudja dönteni, hogy számára játszható-e az anyag. A legeslegelső kérdés például így hangzik: „Egy szabványos kártyacsomagban milyen színű királynak nincs bajsza?”. Ezt természetesen egy römikártyában meg lehet nézni, a válasz a szív, de cirka három másodperc van csak a kérdés megválaszolására, fejből szerintem az sem nagyon tudja ezt, aki gyakran pókerezik, és ez még egy könnyű kérdés. Van sok ilyen fura statisztikai is: „Melyik a Monopoly játékban az abszolút legnépszerűbb figura?”, erre a válasz a versenyautó. Vannak persze azért könnyebbek is, például: „Mi okozza a szeizmikus óceánhullámokat?”, „Milyen hangszeren játszott Miles Davis?”, „Ki rendezte a *Hajlakkot*?” és „Mire kapta Spielberg az első rendezői Oscarját?”, a válaszok természetesen: földrengés, trombita, John Waters és *Schindler Listája*. Aztán itt egy valószínűleg amerikaiak számára is becsapós: „Hány pint vér van egy átlagemberben?” és két szexuális jellegű kemény: „Hány kalória van egy teáskanál ondóban?” és „Hány amerikai tinédzser veszti el a szüzességét naponta?”, a válaszok pedig: 6,5 és 6000. Végül itt van három amerikai témájú is az eszméletlenül sok közül: „Melyik államban jár munkába a legtöbb ember gyalog?”, „Melyik állam hivatalos madara a gyalogkakukk?” és „Hány amerikai elnököt öltek meg sikeresen merényletben?”, a válaszok pedig: Alaszka, Új-Mexikó és 4. Szóval kábé ilyenekre kell felkészülnie annak, aki játszani akar az anyaggal, továbbá igen komoly mennyiségű *Star Trek* kérdésre is.



A LÁNYOK, A LÁNYOK, A LÁNYOK ANGYALOK

A játékban persze a legnagyobb hangsúly a lányokon van, így ők is megérdemelnek egy kis elemzést. Szerintem a készítők vagy két más-más szintet képviselő modellügynökségtől szerződtették a játékban szereplő leányzókat, vagy egytől szerződtettek két különböző árfekvésű csoportot. Van ugyanis nyolc főbb, pornósztár kaliberű lány, ők jelennek meg a menük hátterében, és többnyire ők szerepelnek a videókban is, ők a játék arcai. Amikor rendes játékot indítunk, kell választanunk közülük egyet szurkolólánynak, a kiválasztott ez után a kérdések között mindig egyre többet mutat magából a Flash-O-Meter függvényében, a kérdéssorok végén pedig egy profi vetkőzést is produkál számunkra, persze ő is csak felül fedi fel a bájait. Ez a nyolc lány nagyon bomba testtel rendelkezik, bármelyikük bekerülhetne a magyar *Playboy*-ba (persze Zalatnay Cini után ez már nem nagy dicséret), továbbá az általam eddig megnyitottak egytől-egyik szilikonosak is, sőt feltehetően már más optikai tuningokon is átestek életük során. A játékban szereplő többi általam eddig megnyitott lány már más szintet képvisel, a többségük maximum egy lépcsőház, osztály vagy kisebb munkahely szépe lehetne, és kábé 65 százalékuknak még eredeti keble van, ami persze egyáltalán nem hátrány. Ők alakítják egyébként a játékosokat, így a készítők talán szándékosan is szomszédlány kinézetűeket kasztingoltak be. Természetesen köztük sincsenek bányarémek, és persze nincsenek hájpacnik sem, de azért a mostani amerikai ideálhoz igazodva a többségük eléggé jól táplált, sok a kisebb úszógumival és hasi zsírfeleslеggel rendelkező köztük, és van néhány határozottan csúnya arcú is. A minőséggel szemben azonban ott a mennyiség, a 20 kérdéssor szinte mindegyikében négy lányt vetkőztethetünk le (hárman versenyeznek, de mint említettem, rendszerint van köztük egy páros is), összesen tehát kábé 80-at, továbbá a játék szerintem legbombázóbb csaja is a játékost játszó modellek között található, az első kérdéssorban szereplő feketehajú leányzó igencsak ott van a szeren.

SZERINTEM

Összességében, ahogy feljebb is céloztam rá (gyenge grafika, sok nem igazán modellalkatú modell satöbbi), nagyon összecsapottnak érzem a játékot, a kérdéseket pedig angolul tudó, de Amerikában soha nem élt magyarként túlságosan nehéznek. Az anyagnak ráadásul azt a hangulatot sem sikerült átadnia, amit szándékozott, kizárólag a csajok miatt tehát nem igazán ajánlanám senkinek, annak ellenére sem, hogy van benne pár nagyon jó bőr, ugyanakkor, aki nagyon oda van a kvízjátékokért, és a fenti kérdéseket is meg tudta volna válaszolni magától, az tehet azért a The Guy Game-mel egy próbát.

Credo



MARTIN BELESZÓL!

Ennek a játéknak itt Magyarországon nem sok létjogosultsága van. A hardcore gamerek szerintem nem áldoznak rá pénzt azért, hogy lássanak pár cicit – amit egyébként az interneten ingyen is megtalálnak, minden mennyiségben –, az angolul jól beszélő „értelmiségiek” meg nem egy ilyen konzolos kvízjátékkal mulatják az idejüket. Mégis, szinte biztos vagyok benne, hogy jó páran be fogják szerezni... Valami ezt súgja... ;)

THE GUY GAME

GATHERING / TAKE-TWO INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1-4 Játékos, multi tap
memóriakártya 8mb (148KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ végre egy cenzúrázatlan, erotikus beütésű játék - ritka az ilyen, főleg konzolon
✕ nehezek és túlzottan amerikaiak a kérdések, elég gyökér a kivitelezés

3.5 pont

A KLEPTÓS MOSÓMACI ÉS BARÁTAI ÚJRA AKCIÓBAN

TEGNAP ÉS MA

Biztos vagyok benne, hogy a meglepő és mulatságos *Sucker Punch Productions* cégnév (ez egyébként egy Jack Dempsey-től származó boksz szakkifejezés, „váratlan ütést" jelent) nagyon keveseknek mond valamit, akik találkoztak is vele valaha, rég elfelejtették. A viszonylag kis amerikai, pontosabban Seattle-i cég 1999-ben lépett a nyilvánosság elé a Nintendo 64-es *Rocket: Robot on Wheels* című játékkal (a fejlesztése alatt *Sprocket* volt a címe), amiről eddig ugyan még egyáltalán nem hallottam (a Konzol sem tesztelte), de ami állítólag határozottan jól sikerült, ugyanis nyolcvan százalék feletti kritikákat kapott szinte mindenhol. Az anyag feltehetően a Sony tetszését is elnyerte, mert a cég következő játéka kizárólag PlayStation 2-re jelent meg a 2002-es év végén, Amerikában *Sly Cooper and the Thievius Raccoonus* cím alatt, Európában pedig *Sly Raccoon* címmel. Ez a játék is nagyon magasztaló kritikákat kapott világszerte, a 2002. novemberi Konzolban ugyanakkor Veres Miki csak hat pontra tartotta jónak a tőlünk megszokott tízes skálán. Nagyrészt én is osztom Miki véleményét, a játék audiovizuálisan kellemes volt, de egyrészt voltak kisebb-nagyobb tervezési, irányítási és kamerakezelési problémái, másrészt nem is volt akkora oltári nagy durranás, gyakorlatilag semmi újat nem tett le az asztalra, amit ne láttunk volna a Nintendo 64-es *Super Mario 64*-ben, vagy bármelyik arra hajazó háromdimenziós platformjátékban, harmadrészt pedig *brutálisan* nehéz volt.



Az előző sorokban említett hatalmas sikert követően nem volt kétséges, hogy ez a játék is sorozattá fog hízni, a Seattle-i srácok valószínűleg rögtön az első rész befejezése után nekiláttak a folytatás hegesztésének, ami mostanra készült el, és a címben is látható **Sly 2: Band of Thieves** címet kapta. Szerencsére a *Sucker Punch* a jelek szerint azon cégek szűk táborát erősíti, akik odafigyelnek a negatív kritikára, még akkor is, ha az elenyészik a rengeteg pozitív között: a Sly folytatásában ugyanis az előd szinte minden hibáját becsülettel kijavították, sőt rengeteget fejlesztettek a játékmeneten és a játékmotoron is, szinte egy teljesen új, sokkal jobb anyagot kreáltak.

MESE HABBAL ÉS HAB NÉLKÜL

A játék története az elődjéhez hasonlóan egy miénkhez hasonlatos világban játszódik, melyben az ismert városok és kultúrák is visszaköszönnek, ugyanakkor a világot emberek helyett emberszabású állatok népesítik be, mint oly sok rajzfilmben – így ugye a gyermekek számára könnyebb azonosítani a különféle szándékú és alaptermészetű szereplőket, és alacsonyabb a valósághűség iránti elvárás is. Legfőbb hősünk egy fiatal tolvaj mosómedve (amíg nálunk a rókák dézsmálják a kevésbé jól őrzött baromfiudvarokat, Amerikában a mosómedvék a kukák rémei, így ott ezt az állatot azonosítják inkább tolvajállatként), Sly Cooper, egy ősi, egészen az ókori Egyiptomig visszanyúló mestertolvaj família leszármazottja, aki egyébként úgy néz ki, mint Jojo, a *Rocket: Robot on Wheels* aláváló főgonosza. Az előző részből már megtudhattuk, hogy Sly felmenői sok-sok generáción át lejegyeztek minden trükkös, csalafinta tolvajfogást egy Thievius Raccoonus című könyvbe (ez volt az első rész amerikai alcíme is), amit egy tolvajbanda elrabolt a még kisgyermek mosómedve szüleitől, sőt, a támadásba a szülők bele is haltak, így Sly árvaházba került. Az intézményben hősünk összebarátkozott Bentley-vel, a teknősbékával és Murray-vel, a rózsaszín vízilóval, majd a trió tagjai autodidakta módon elsajátították a tolvajlás minden csínját-bínját, és felnőtt korukban egy jól szervezett kis tolvajbandát alapítottak – természetesen, hogy a játék ne tanítsa rosszra a gyerekeket, a banda más tolvajok kirablására szakosodott. **(Gyerekek, tolvajtól – és az államtól több milliárdot! ;) – lopni nem szégyen! Martin)** Sly legfőbb célja az volt, hogy szülei gyilkosait kifossza és megbüntesse, és a több részre (minden tolvajvezérnek jutott egy darab) szakított könyvet is visszalopja. A csapatban egyébként Sly képes a legakrobatikusabb mozgásokra, őt is irányítjuk legtöbbet: vele nagyokat lehet ugrani, a legvékonyabb köteleken és platformokon is lehet egyensúlyozni, be lehet kúszni szűk résekbe, és ki is lehet fosztani hátulról a gyanútlan ellenfeleket, de természetesen lehet vele verekedni is. Murray a testalkatából következően erősebb és szívósabb, jobban harcol, ugyanakkor nem túl akrobatikus: ő a sofőr, és a nagyobb erőkifejtést igénylő küldetéseknél is őt kontrolálhatjuk. Bentley egy hacker, ő a csapat esze, tervezője, technikusa és koordinátora: természetesen időnként lehet vele is küldetéseket teljesíteni, ő egyébként nem valami erős és akrobatikus, ugyanakkor a távcsövén keresztül tud altató dárdákat lövöldözni, és végtelen mennyiségben tud időzített bombákat lepakolni.



Természetesen a játék második része feltételezi, hogy az elsőben sikerrel jártunk, visszaszereztük a könyvet, és megleckéztettük a gonoszokat. Én ugyan jelen sorok írásáig sajnos még nem értem az első rész végére, sőt a másodikéra sem, mindenesetre a második epizód introja azt sejteti, hogy az első részben megismert gazfickókat egy felsőbb gonosztevő irányította, Clockwerk, egy nagyon öreg madár, aki úgy volt képes több évszázadon át életben maradni, hogy fokozatosan kicserélte a testrészeit mű testrészekre, így cyborggá vált, ennek köszönhette a nevét is. Hőseink természetesen vele is elbántak, ám a darabjait, melyek önmagukban is nagy erővel bírnak, és felettébb hasznosak, új tolvajvezérek hordták szét. A második részben tehát a feladatunk az elsőbelihez hasonló, csak itt a könyv darabjai helyett az első rész legfőbb főnökének darabjait kell visszalopkodnunk kisebb, de azért nagy hatalmú gonosztevőktől, sok furfanggal, hogy Clockwerket senki soha össze ne rakhassa. Természetesen ebben a részben is találkozhatunk ismét Carmelita Montoya Fox-szal, a csábos rókalánnyal, aki rendőrnőként állandóan Sly nyomában van, ugyanakkor van köztük furcsamód némi szerelmi kapocs is, ha találkoznak, mindig flörtölnek egymással. Carmelita ezúttal egy titokzatos társsal is rendelkezik, egy másik rendőrnővel, Neylával, egy indiai tigrissel. A sötét oldalon pedig ezúttal Dimitri, a francia diszkótulajdonos, festőművész és pénzhamisító, aki egy lila gyík, Rajan, a fűszerhamisító indiai tigris, Jean Bison, a kanadai csempész, aki egy vörös bivaly és Arpeggio, a feltaláló papagáj áll.





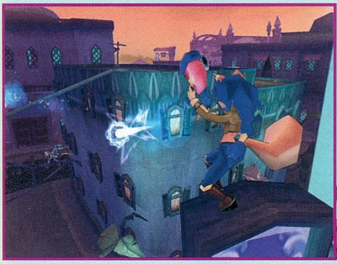
ÁTUGORHATÓ TECHNOLÓGIAI BLABLA A GRAFIKUS MOTOR EVOLÚCIÓJÁRÓL

A vizuális megjelenítés nagy vonalakban most is hasonló az előző részben alkalmazotthoz, mégis, ha a két epizódot alaposabban megvizsgáljuk, láthatjuk, hogy a grafikus motor rengeteget változott – előnyére. A figurák ezúttal is egy speciális cel shaded (celluloid jellegű árnyékolás) módszerrel vannak megjelenítve – aki még nem ismerné, ez annyit tesz, hogy a szereplők 2D rajzfilmesen néznek ki, van egy vékony fekete kontúrvonaluk (mint a tuskihúzás), és viszonylag kevés különböző, egyenként nagyobb összefüggő területet lefedő színnel vannak kitöltve. A két Sly-ban mindez annyiban különbözik a szokásos eljárástól, hogy az eredetileg azonos, összefüggő színű területek végül mégsem teljesen egyszínűek, hanem színárnyalat-átmenetesek, ez által a figurák a hagyományos cel shaded módszernél kicsit 3D-sebben néznek ki, és a rendes textúrázott hátterektől sem ütnek el durván, ami sok cel shadinges játék hibája. Persze valószínűleg ez a módszer nem a Sucker Punch találmánya, én mindenesetre ilyen színárnyalat-átmenetes cel shadinget ezekben a játékokban láttam először. A figurák egyébként most sokkal élesebbek, részletesebbek, poligongazdagabbak, az animációjuk simább, és az árnyékuk is sokkal aprólékosabb, mellesleg valamilyen szinten most már a környezet általános fénye is árnyékolja a karakterek felületét, bár több árnyék vetése és több RGB fényforrás alapján történő felületi árnyékolás azért már valószínűleg sok lett volna a gépnek. A karakterek mellett a világ is legalább kétszer több poligonból épül fel, mint korábban, főleg a főbb területeknél (nem nevezhetők világoknak, mert az alternatív Földön vannak, de országoknak sem, mert egyes országokon belül több terület is van) láthatunk el eszméletlenül messzire. Ezek a területek most tényleg óriásiak: teljes szabadon bejárható kis városok (az első a „fény városa", Párizs) rengeteg épülettel, felvehető extrával, szabadon választható küldetéssel és kószáló ellenféllel, no és természetesen nem csak az utcákon, de a háztetőkön, villanydrótokon és egyebeken is közlekedhetünk. Az előzőnél sokkal élesebb, szinte nagyobb felbontásúnak ható grafikát tippem szerint annak is köszönhetjük, hogy nagyobb a textúrák felbontása, és egész biztosan annak is, hogy most nem rontja a képet az állandó, folyamatos motion blur (néhány korábbi képkocka összemosása az éppen aktuálissal), bár ez lehet, hogy egyesek szerint visszalépés. Én az éles grafika híve vagyok (ez nyilván abból is adódik, hogy odavagyok az alacsony felbontású pixelgrafikáért), direkt szeretem kikapcsolni a PC-s játékokban is a filtereket, ugyanakkor bizonyára sokan vannak, akik azt preferálják, ha a képernyő totálisan homályos, agyon van filterezve, ezért is építenek a PC-s videokártyákba és az emulátorokba annyi ilyen vizuális szűrő funkciót. A 3D művészek mellesleg ezúttal is ugyanazt az általam nagyon kedvelt, szögletes részekből építkező, girbegurba, kilencven fokos szögeket nagy ívben kerülő irányzatot követték, amit az előző részből, a *Day of the Tentacle*-ből, egyes Tim Burton filmekből, a *MediEvil* játékokból és más alkotásokból is jól ismerhetünk. Remekül dolgoztak, szintúgy a 2D művészek, akik ügyesen textúráztak

fel mindent, ugyanakkor még arra is volt idejük, hogy a belső tereket rengeteg különféle vicces kis festménnyel is kidekorálják – visszatér mellesleg az előző részből ismert „béka Mona Lisa" téma is, teljesen újrarajzolva.

NO ÉS A SZÖRNYŰ JÁTÉKMENET JAVULT-E?

A grafika fejlődése azonban nagyon eltörpül a játékmeneté mellett, igazán ez a lényeg, és leginkább ezen a ponton bukott meg a szememben az előző rész. Az irányítás nagy vonalakban olyan, mint az előző epizódban: az aktuális karakterünket a bal analóg karral mozgathatjuk, de ugyanakkor alternatívaként a digitális gombokkal is (ezt én mindig értékelem, annak ellenére is, hogy nem használom ki, mert anno nehezen szoktam meg a platformjátékok analóg irányítását), az automatikus kamerát pedig manuálisan is forgathatjuk a jobb karral. Ez utóbbi terén van is előrelépés, az első rész egyik legidegesítőbb tervezési hibája ugyanis az volt, hogy a kamerát kizárólag vízszintes irányba forgathattuk, függőlegesen nem, ezért, ha akartunk sem tudtunk sok helyen felnézni, helyenként pedig alapban teljesen reménytelen síkba állt be a kamera, az oldalra forgatás nem segített abban, hogy bármit is lássunk az előttünk levő dolgokból, mindez tehát most már a múlté. Az ugrás és dupla ugrás továbbra is az X-szel hozható elő, a Kör most is az akciógomb, harcolni pedig most is a Négyzettel tudunk, de van már másodlagos harci gombunk is, ez lett a Háromszög – direkt nem írok külön támadásokat, mert minden karakternek más-más támadásai, kombói és speckói vannak, ahogy más a fegyverük is. Azt már a karaktereknél is említettem, hogy kicsit kibővült a mozgásrepertoárunk, most is rendszerint akkor tudunk különlegesebb mozdulatokat kivitelezni, ha csillagport, részecske effektust látunk valahol, a Körrel így – akárcsak korábban – helyenként falhoz lapulhatunk, meg csöveken és drótokon mászkálhatunk - újdonság azonban a kúszás és a tűhegyes dolgokon történő egyensúlyozás. Az R1-es futás is új dolog, a korábban R1-gyel és L1-gyel előhozható, zoommal is felszerelt távcső pedig az R3-mal, azaz a bal analóg kar lenyomásával kapcsolható most be, így kell bizonyos küldetésekben fényképeznünk is, az L1-re, L2-re és R2-re pedig szabadon programozhatunk be megvásárolható speciális mozdulatokat. Sajnos a kamera gyors hátunk mögé pozicionálásának lehetősége (az első részben erre volt jó az R3) mostanra eltűnt, ez persze nem életbevágó dolog, ahogy az sem, hogy bizonyos extra információkat (például a pénzérméink és a titkos üvegeink száma) sem jeleníthetünk meg az L3-mal minden pályán egy apró, igazán jelentéktelen programozói figyelmetlenség folytán.



Az imént felsoroltaknál azonban még többet változott a harcrendszer, ami szintén az első rész nagy hátránya volt. Ott ugye az ellenfelek mind nagyon bután viselkedtek: nagy részük nem mozgott, mindig figyelt, és mindig észrevett minket, majd állandóan felénk fordulva egy primitív támadást kezdett el ismételgetni – szerencsére mindez már a múlté. Az ellenfelek most már elég nagy területen (persze továbbra is nagyrészt fix, megjegyezhető útvonalon) mozognak, és van szemük (a zseblámpások látóterét látjuk is) meg fülük is, ha tehát törünk-zúzunk, vagy bunyóba keveredünk, akkor mind összesereglenek a környékről, hogy egymást segítsék, de amennyiben ügyesen sunnyogunk, a legtöbb összecsapást el is kerülhetjük. A harc korábban többnyire úgy ment, hogy a támadást ismételgető fickónak neki kellett ugranunk, úgy időzítve, hogy éppen ne csapjon le minket, és a levegőben kellett támadnunk, ha jól kaptuk el a dolgot, akkor levágtuk a tagot, ha rosszul (amire hatalmas esélyünk volt minden egyes ellenfélnél), akkor mi szenderültünk jobblétre. Ez is teljesen más most, ha a második részben harcba keveredünk, hősünk mindig a legközelebbi ellenfél felé fordul (általában többen támadnak minket), és automatikusan becélozza azt, ugyanakkor az irányítás nem vált át a platformjátékokban is egyre gyakrabban alkalmazott, bunyós jellegű, ellenfél körül köröző módba, csak a kamera mozgása változik meg átmenetileg. Mi ekkor változatlanul úgy mozoghatunk, ahogy máskor, csak az furcsa kicsit, hogy ha a harcból megpróbálunk elmenekülni, akkor hősünk gyakran hátrafelé fut, a kamera pedig továbbra is a harcteret próbálja mutatni, ezért kénytelenek vagyunk kissé vakon mozogni, nem látva az utat, de a dolog azért nem annyira veszélyes, hogy komolyan ártana a játékmenetnek, ennyi zavaró tényező még a legjobb játékokban is előfordul.



A leggyökeresebb változás azonban az élet- és energiakérdésben következett be, ott volt a legproblémásabb az előző rész. Mint említettem, ha korábban egy ellenfél pofonvágott minket, vagy akár csak egy tüskés növényhez értünk, azonnal meghaltunk (pontosabban helyenként voltak egy sérülést blokkoló pajzsok is azért), és jobb esetben mehettünk vissza fél pályát az előző checkpointhoz, rosszabb esetben, ha elfogyott az öt életünk, mehettünk vissza az aktuális pálya legelejére. Ez valami eszméletlenül idegesítő volt, és nehézzé tette a játékot, emiatt nagyon gyűlöltem az anyagot, és bizonyára szinte mindenki hasonlóképp érzett iránta, aki kipróbálta. A tervezési hiba orvoslására a második részben megjelent az energiacsík, így már elég sok ütést kibírunk (persze az ellenfeleink is strapabíróbbakká váltak), ráadásul már a vízbe esés sem halálos, csak sok energiát vesztünk, és visszakerülünk az utolsó stabil platformra – az energiát ráadásul növelhetjük is az ellenfelekből és tárgyakból véletlenszerűen kiverhető vörös keresztekkel. Az életszámolás is teljesen eltűnt, most végtelen életünk van, és ha valahol meg is halunk, újra próbálkozhatunk, sőt nem is kerülünk sokkal hátrébb a játékban. Ezt ráadásul nem csak a távolságra értem: a pénzérméink, az üvegeink és a kulcsaink sem vesznek el. A játék tehát ezerszer igazságosabb lett, mint elődje, és sokkal könnyebb is, de szerencsére azért nem lett zavaróan könnyű, szerintem így pont korrekt.



A játékmenethez tartozik még, hogy most már bizonyos ellenfelek mögé lopakodva (a rosszcsontok közelében, ha azok nem vesznek minket észre, automatikusan lopakodás módba kerülünk) a Kör segítségével zsebtolvajkodhatunk is, sőt hasonlóképpen erősebb meglepetés támadásokat is bevihetünk. A játékban egyébként változatlanul szétverhetünk szinte minden kisebb tárgyat, sőt a nagyobbakat is megrongálhatjuk (autókat és egyebeket), és minden ilyenből, meg a kinyírt ellenfelekből rengeteg pénzérme hullik ki ezúttal is, meg persze időnként néhány energianövelő is. A pénzérmékből különféle speciális támadásokat vásárolhatunk a feketepiacon, továbbá az érmék mellett ezúttal is gyűjthetjük a jobban elrejtett titkos palackokat, amikből minden nagy területen fix mennyiségű van, és ha mind megvan, egy széfet nyithatunk ki – a palackokat természetesen most sem kötelező gyűjteni, de a dolog növeli az újrajátszhatóságot. Újdonság azonban, hogy különféle értékes csecsebecséket is találhatunk a pályákon itt-ott, sőt néhány ellenfél zsebében is, ezeket jó pénzért eladhatjuk a feketepiacon, néhányukat egyébként bizonyos idő alatt, vagy nulla sérüléssel kell leszállítanunk, ami szintén érdekesebbé teszi a játékot.

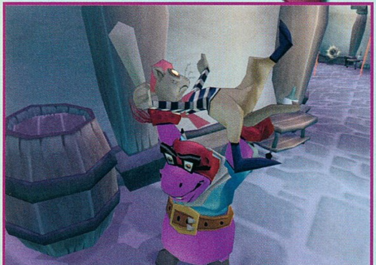
ONCE MORE, WITH FEELING

Azon túl, hogy az első rész élet- és energiakérdésben teljesen el volt szúrva, és gyenge volt a kamerakezelés terén is, valahogy – tudom, ez nagyon szubjektív – összességében hangulatra is üres volt, érzésem szerint hiányzott belőle az a bizonyos *isteni szikra*. Erről egyrészt tehettek a számomra unszimpatikus karakterek (az ellenszenv most is fennáll, pedig az eredeti figurákat általában jobban kedvelem, mint a licenceltéket), másrészt valószínűleg az is előidézte ezt az érzést, hogy bár már ott is válogathattunk a területeken belüli küldetések között, a fő területek irtózatosan aprók voltak, a pályák pedig nagyon lineárisak. Valahogy érezhetőbb volt ott, hogy egy játékban vagyunk, nem tettek a készítők azért eleget, hogy erről elfeledkezhessünk. Szerencsére ezek a folytatásban megváltoztak, Bentley az új részben iszonyúan nyakatekert, komplex terveket eszel ki, így a feladataink is sokkal színesebbé, érdekesebbé, kalandszerűbbé váltak, noha az anyag továbbra is csak egy egyszerű gyűjtögetős platformjáték.

A folytatás egyébként kábé kétszer hosszabb játékidővel rendelkezik, mint elődje, legalábbis a százalékjelző lassabb töltődése ezt sugallja számomra, nyolc történetepizódot és egyben főbb területet tartalmaz, és ezeken belül rengeteg pályát, az epizódok mellesleg Párizsban, Indiában, Prágában és Kanadában játszódnak. A fő platformjátékot természetesen ezúttal is színesíti sok tökéletesen integrált mini-játék, hogy RTL Klubosan fogalmazzak: van tangós-táncos-romantikus, aztán ágyús-lövöldözős, aztán teknősös-robbantós, aztán felülnézetes helikopteres-bombázós, de van még gyors gombnyomogatós és néhány egyéb is.

A Sly 2: Band of Thieves az idegőrlő előd után összességében egy meglepően tisztességesre sikerült játék, remek a grafikája, korrekt a zenéje (bár nincsenek igazán fülbemászó témái), és rengeteget javult az irányíthatósága, a játszhatósága és a hangulata is, tehát nagyjából minden adaléka a helyén van. Azt persze nem állítom, hogy ez a platformjátékok új királya, de ha valaki már kipörgette a *Jak*okat, a *Crash*-eket, a *Ratchet & Clanko*kat és a *Beyond Good & Evil*t, az szerintem nyugodtan szerezze be ezt is: jó pár élvezetes játékkal eltöltött napra számíthat!

Credo





MARTIN BELESZÓL!

Na, ezt is megértük: akadt egy fejlesztőbrigád, amely vette a fáradtságot, és a játékosok véleményét és igényeit figyelembe véve alakította a második epizódot. Példás! Sokan küldtek el minket annak idején a jó édes anyukánkba, mert állítólag „érdemtelenül lehúztuk" az első Sly játékot – azt hiszem, ők voltak a megszállott platformgamerek, akik minden stuffra dobják a (minimum) hetet, amiben egyáltalán mozogni lehet a főszereplővel. Kíváncsi vagyok, ők erre a jócskán feltupírozott másodikra most hány pontot adnának...?

SLY 2: BAND OF THIEVES

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

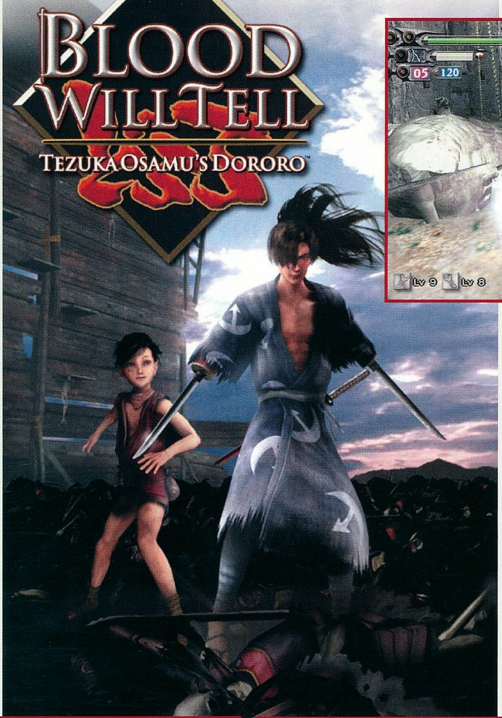
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (98KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ az előd minden hibája ki lett javítva
✕ unszimpatikus karakterek, macromedia flash szintű mozik

9 pont

SZAMURÁJ TERMINÁTOR





Dororo! Ezt a szót a papagájomnak is be fogom tanítani, annyira megtetszett. Már ha lesz egyszer papagájom…

Dororo egyébként egy tolvaj hermafrodita, mert mint azt kifejtettem a kémes játék kapcsán is, a japánok hajlamosak elhúzni az unisex, nemtelen, vagy kétnemű karakterek irányába a design területén. A nevezett egyén amúgy olyan 12 éves lehet, foglalkozását tekintve a „a világ leghíresebb tolvaja", vonzódik a kardokhoz, és csak majd az első fejezet elején csapódik a fő karakterhez, Hyakkimaruhoz. Ő kinézetre szamurájforma harcos, de belsőleg már inkább Pinokkiót idézi, vagy valami középkori terminátort, ugyanis az összes szerve helyén gépi inplantátum található. Ennek a miértjére majd idővel rájövünk, mert az intro egyébként nem árul el túl sokat ez ügyben. Adva van egy templom, világító szemű démonszobrokkal, és egy mágikus körrel, ami elnyel valamiféle batyut, mint valami dimenziókapu. Majd egy kis anatómiai rajzgyűjtemény jön, ahol jól láthatóak a mesterséges szervek, s végül magát a hőst pillantjuk meg, aki unott arccal megy az útján, mögötte pedig Dororo ugrándozik (*Dororo okoss madárrrr*), ki egy koponyát visz botjára tűzve, és szemlátomást nagyon bosszantja, hogy cseszegetése ellenére Hyakkimaru rá sem hederít. A következő képeken már harcolnak, a gépember tökéletes mozdulatokkal kardozik, de elveszti fegyverét. Az ellenfél lesújt, amit a srác a karjával véd (tisztára, mint a legelső Linda filmben, ahogy Nóra védte a halálos vonalzóütést az osztályban), ami nemhogy sérülne, de lassan elkezd csúszni lefelé, látni engedvén a csont helyett megbúvó pengét! Hyakki ledobja karjait, és így, meglehetősen groteszk módon, kézcsonkok helyett alkar-kardokkal kezdi aprítani a gonoszokat. Dororo (ha angol lenne a cikk, azt írnám, hogy *shemale*, a *she* és *male* szavak összevonásával) közben szellemfarkasokkal akad össze, akik látványos effektekkel kisérve állnak össze egy hatalmas démonfejjé, aki már gyűjtené az erőt egy halálos csapáshoz, amikor gépemberünk térde kinyílik, látható lesz a benne elhelyezett ágyúcső, és eme térdágyú egy lövésével kivégzi a szörnyet.

Az intro elég megnyerő, ezért érdeklődéssel vittem haza a lemezt **(Miután 2 órán keresztül itt boldogítottál a játékkal a szerkesztőségben… Martin)**, hogy mit kreáltak a *Red Entertainmentesek*… bár nagyon rossz semmiképpen sem lehet, mivel a *SEGA* azért általában nem ad ki szemetet, ennyi becsületük még maradt. A gaméra az is jellemző, hogy M-es, ami 17+ életévet jelent, és amit persze a kutya sem tart be.





Ha a Story mód szerint megyünk, akkor elsődleges feladatunk az lesz, hogy a hét fejezetet végignyomva megtaláljuk a srác 48 testrészét, amit a Fiendek (az igen gonosz démonok, ők lesznek a főellenségeink) jól elloptak tőle, még gyerekkorában. Ezt láthatjuk is majd, ahogy haladunk előre a játékban, és kiderül, hogy a jövendölés szerint a démonok uralma ellen egy gyermek születik, aki leveri őket, újra békét hozván a világra. Mivel a démonoknak felette nincs hatalmuk, ezért apját környékezik meg, hatalmat ajánlva neki, cserébe pedig a fiát kérik, ki még meg sem született (*77 Magyar népmese*). Amikor megkapják, ellopják a testrészeit, ami pedig maradt belőle, azt apja egy kosárban a folyóra bízza (ezt is hallottuk már párszor). Ezt a csecsemőmaradványt végül egy Jyukai nevű ember találja meg, ki akkoriban tért haza Kínából. Látja, hogy a „valami" még él, ezért hazaviszi, a gyermek pedig telepatikus úton elkezd vele kommunikálni. A fickó összes tudását összeszedve beleoperál mindent a torz testbe, ami hiányzik belőle (ezek szerint az agyán kívül semmilye sincs), és a gyerek fel is cseperedik szépen. Látni ugyan nem lát, hallani sem hall, de emberfeletti képessége révén mégis mindent érzékel maga körül – igaz, egyelőre csak fekete fehérben. Szép mese, csak valahogy hiányérzetem van a tekintetben, hogy miként alkalmazkodtak az inplantátumok a gyorsan növő testhez, de végül is ez csak kitaláció, nem kell mindenbe belekötni… (A fegyverek úgyis csak utólag kerültek beépítésre, amikor tudatosították benne, hogy mi történt anno, mitől ilyen ő, és mit kell tennie a rend helyreállítása érdekében.) A két kardról már szóltam, a térdágyúról is, de ezen kívül egy igen hatékony könyökgéppuskával is rendelkezik a proat… porat… portga… szóval a főhős (mi is az a latin szó rá?). **(Kérdezd Liquidet, ő használja állandóan. Martin :)** A lőfegyverek sajnos elég limitált lövedékkel rendelkezhetnek, pedig ezeknek van a legnagyobb sebzésük, így pazarlásuk nem ajánlott az általános, kisebbfajta démonokkal szemben.



Ezzel rá is térhetünk magára a játékmenetre, mivel biztos sejtitek, hogy nem szöveges adventúrással állunk szemben. És bizony, a játék 95%-át csapdosva, ugrálva, pörögve és forogva fogjátok végigcsinálni. Csakhogy nem kizárólag a beépített fegyverzettel, mert néha találni rendes kardokat is, illetve Hyakkimaru eleve rendelkezik egy ilyennel. A kardoknak viszont néha speciális tulajdonságaik vannak, például megvédik a használóját a tűztől, villámtól, vagy esetleg a mérgektől, amik természetesen a szörnydémonok által ránk küldött csapások ismertetőjegyei. Ezt a védelmet kell is használni, mert főleg a Fiendek, vagyis szerveinket őrző főellenségek operálnak kellemetlen varázslatokkal felénk. Ők nem kerülnek mind elénk utunk során automatikusan, hanem ha megvan az orrunk, és vele szaglási képességünk, akkor bizony újra át kell nézni azon helyszíneket, ahol nem teljes a megnyert movie listánk, mert én onnan tudtam leginkább, hogy nem teljesítettem 100%-ra az adott területet… Ugyanis ilyenkor kiszagolhatjuk a maradék „szervkereskedőt", és leöldösve őket teljessé tehetjük pompázatos testünk minden darabkáját. (Martinnal el is filozofáltunk azon, hogy ha Mr. Hyakki egyszer a nemi





szervét is visszanyeri, akkor vajon mit fog tenni Dororo-val, mert hátha megjelenik egy olyan ikon, amin két nyúl alak van egymáson, lásd a Shellschock Nam '67 hasonló területét.) Ez azért is merült fel bennem, mert a gyereket vezérelhetjük is, ha velünk van éppen, igaz elég szerény keretek között. Ehhez a Kör lenyomva tartása mellett a joystickkal válogathatunk négy ikon között, amik jelentése a következő.

Piros: Dororo a legközelebbi ellenséget támadja. Nem túl hatékony, de egy Fiendnél jól jött igazán, mert amikor az a levegőbe emelkedve energiát gyűjtött egy mega-villámcsapáshoz, Dororo mindig hozzávágott egy követ, ami megzavarta ebben, és négy próbálkozás után visszajött földközelbe.

Kék: Objecteket keresgél, például a kis zöld orvosságokat, amiből ha összejön 100, kapunk még egy életerőcsík rátöltést.

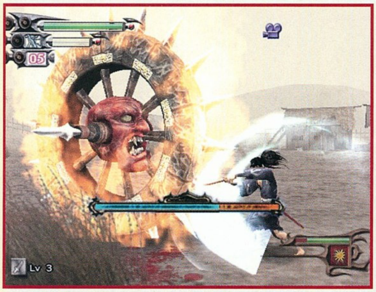
Zöld: Begyűjti az eldobált tárgyakat.

Sárga: Mellénk jön.

Nyugodtan használjuk a kis unisexet mindenre, mert jelentősége annak, hogy mit csinál, ritkán volt számomra. Meghalni úgysem tud ilyenkor, ha lemegy az életereje pihen, és visszatér egy idő után. Ellenben, amikor ő a főszereplőnk, akkor vigyázzunk, mert hirtelen igen sérülékeny lesz a lelkem! Hogy hogyan lesz ő a középpontban? Úgy, hogy egyes feladatokat vele kell véghezvinnünk! Például lemászni egy kútba egy szörny nyomába, majd onnan egy kis járaton keresztül egy nagy házban kutakodni. Ezt majdnem *mászkálós játék* megnevezéssel illettem, de sajnos igen csekély lehetőséget ad ez irányban, inkább a történet szempontjából van nagyobb szerepe, mint a játékmenet megváltozásában. A kis *shemale* végtelen számú kővel rendelkezik, közelre és távolra való dobálás céljából (R1, R2), kétféle támadása van, és tud némi tárgyat is használni, például a füstbombákat, aminek a segítségével meg is kellett oldanom egy feladatot. Az ugrálást sem felejtették ki a mozgásából, amivel kiugró tüskés, meg láncon lógó, lezuhanós csapdákon kellett átverekedni magam, de jól jött a tűzfújós falnál is, amit már nem is emlékszem melyik játékból lophattak (nem a Zelda volt szerintem, de még ez is lehetséges :). De az időlegesen megjelenő, szakadék felett lebegő, mindig más mintázatot alkotó platformok sem számítanak eredeti ötletnek.

Jobban belegondolva semmi extra nincs az egész játékban, kivéve a történetet és az alapötletet. De ez nem a SEGA vagy a Red munkásságát dicséri, hanem magát a nagy Osamu Tezuka-t, aki az egyik leghíresebb japán történetíró, és neki köszönhető az ismert Astro Boy rajzfilmszéria is (a Dororo is valami anime volt a '60-as években, ahogy olvastam). Ez feltűnő is lett pár óra játék után, mert nem a szokásos, hülye klisékkel meg lopásokkal teli sztori szerint ment előre szamuráj terminátorom, meg a kis izé, hanem fordulatos, cselekményes, mellékszálakkal megtűzdelt, összefogott kis mesét kaptam (azért pár darab, máshonnan már ismerős helyzetet felfedeztem néha).







E nélkül a sztoricsavarás nélkül a **Blood Will Tell** (a japán címe *Dororo*, ha jól tudom) nem lenne más, mint egy közepesnél valamivel jobb grafikájú tucatjáték, némi karakterfejlődéssel megspékelve. Így viszont például azért is nyomja az ember, hogy megszabadítsa a kis falu lakóit, és kiderítse, hogy miféle démon az, ami pénzt lopkod tőlük, és miért pont egy sápatag, szent nő kell ahhoz, hogy minduntalan elűzze a környékről...

Nem is mondok többet, mert ezzel a game legjobb részét csapnám agyon, persze csak kis mértékben, mert 20 óra játékidő tutira garantált – még a legügyesebbeknek is! – a teljes emberré váláshoz Hyakkimaruval. Ez kezdéskor még nem volt ilyen nyilvánvaló, és mondom is Dororónak (Martin), hogy ez ilyen könnyű játék? Mert simán elmentem az első fejezetben vagy két részt is, legyőzve a kezdeti fődémont, visszaszerezve ezzel a hangomat (addig kissé torz hanggenerátor szólt a torkomból), majd a másodikat is, amiért a bal szemem volt a jutalmam (és színessé lett a világ). A leginkább tápolási célokat szolgáló közdémonok sem voltak nehéz ellenfelek. Jöttek kissé csontos zombi harcosok karddal, varjúlények, négylábú bogárfélék, piros és zöldes vérű, csőrös szerzetek, ám ezeknek a csőrösöknek később egy kellemetlenebb fajtája is megjelent, aminek a zöld színű változata sima diszkoszt dobált rám, míg a sárgának már kis mértékben célkövetős volt ezen eszköze. De jönnek csontvázharcosok, tüzet fújó kődíszfélék, kissé szétesett démonagarak, de ezeket szépen tanulmányozhatjátok a főmenü enciklopédia részében, ahova bekerül minden, addig kardélre hányt monster, mert van vagy hatvan belőlük. Néha akad közöttük olyan is, amit kissé értetlenül néztem, hogy ez most mi akar lenni, mert jó, hogy félig rohadt hullák meg állatszerűségek vannak a gonoszok között, de hogy lesz női hangokat kiadó, támadáskor kinyíló és pörgő forgó démon egy esernyőből, vagy hogy kerül egy démonfej egy rendes kerék közepébe, azt nem tudom (valahogy) elképzelni. Nem baj, fő a változatosság, csak győzzük betanulni az egyes szörnyek támadási rendszerét!

A megemlített tápolás főleg fegyvereinket érinti, amik sebzése szépen mászik felfelé, de egyéb tulajdonságaink (sebesség, védekezés, az ilyenkor szokásos értékek) is fejlődnek, főleg egyes testrészeink visszaszerzése által. Szintén ismerős lehet, hogy a hordókat, kőedényeket szétütögetve élet- vagy lélekenergia feltöltést, vagy átmeneti támadást, védekezésnövelő italt nyerhetünk. Hogy mi az a lélekenergia? Az egy ilyen kék csík, amit módszeres öldökléssel tudunk feltölteni, ami ha megvan, akkor a Háromszög és Négyzet egyidejű lenyomásával atomhalál pörgésforgás-ütéscsapás kombót ereszt Hyakki az ellenfelek csoportjára. A megacucchoz lelhetünk majd különféle kombó scrollokat, de van még egy kombofajta, amit a Háromszög lenyomásával hozhatunk elő, majd kardunk (nem a két alkard) feltöltődésekor be kell ütnünk az alant megjelenő gombkombinációkat. De ezt úgyis elmondja majd a betanító pálya narrátora, amit én mondjuk nem szeretek ha ráerőltetnek az emberre, mert inkább a külön Tutorial részek híve vagyok, de szerencsére ez elég rövid és gyorsan teljesíthető. Igen hatékonynak találtam az előre ugrás + Háromszöggel végrehajtott pörgő csapást, mivel ilyenkor a sebzés mellett feldönthető egyszerre akár több lény is, feltápászkodásuk időt vesz igénybe, amíg mi lecsapkodhatjuk a legveszélyesebbeket közülük.

A játék viszonylagos könnyedségének azonban nem tudtam sokáig örülni, mert a harmadik Fiend már eléggé megizzasztott, noha betanulva a támadási sémáit végül is levertem, de alig maradt életerőm. Ezután pedig a game meglehetősen durva részeket is hozott, mind a sima harc, mind pedig főellenfél tekintetében, így nem kell félni attól, hogy nincs benne elég kihívás és ordibálás-átkozódás (vagy csak én nem bírom, ha valami tartósan nem sikerül?). Sőt, akad olyan harc is, amikor nem ölhetünk, mert ember az ellenfél, és csak kardunk tompa oldala működik – persze a másik fullosan sebez. Ez azt jelenti, hogy egy csapásunkkal 4 pixelt viszünk le az amúgy is háromszorosan feltöltött életerő csíkjából, és nem kis időbe telik, ameddig győzelemre visszük a csatát – persze úgy, hogy állandóan figyelni kell a védekezésre is, ami az elugrálásból áll, mert hatásos blokkolás nem létezik. Kis segítség ilyenkor a kamera, ami mindig a boss-ra irányul, de átválthatunk a sima, szabadon forgatható nézőpontra is bármikor, ami az általános forma. Ha a kamerakezelést kéne értékelnem, akkor az olyan 7 lenne a 10-es skálán, de azért megszokható.

A grafika megítélése sajnos kis fanyalgásra ad okot némely tekintetben. Az összhatás mondjuk tényleg szép, de nem éri el a *kiváló* értéket, inkább a *jó* közepén kapaszkodik. A táj változatos és jól kidolgozott. Kihalt és lerombolt házakkal megépített falucska, erdő rohanó patakkal, ami életszerűen viszi a démonirtás nyomán kifröcsögő testnedveket, de van sötétebb erdő is, ahol dinamikusan ki lehet vagdosni a fákat, fűben harcolva pedig növénydarabok repkednek szanaszét.

Viszont az animátorok elég darabos, elnagyolt fázisokkal dolgoztak egyes mozdulatoknál, ezért pl. a haladásból van két féle legyártott sebesség, a gyaloglás és a futás. Ez azt eredményezi, hogy a joy enyhe nyomásával az adott karakter szinte egy helyben jár. De ugyanilyen béna lett Dororo mozgása, ugrálása is. Ha erre odafigyeltek volna, és a grafikába belevisznek olyan extrákat, mint a bőr, vagy a szörnyek nyálkás kültakarójának csillanása, esetleg a dinamikusabb fénykezelés, akkor elégedetten nyomnék neki 8.5 pontot. Így ez csak egy 7-es game lett, ami köszönhető a hosszú élettartamnak és a kellemes történetnek, az érdekes szervvisszaszerzős ötletnek (ha megvan a bal láb, tudunk rohanni és becsúszva támadni is az L3 lenyomva tartásával, vagy ha az emésztőrendszer teljes, ehetünk gyógyító rizsgolyót), meg az előhozható kétjátékos módnak, amiben párhuzamosan nyomhatjuk a két karakterrel, persze csak az első full végigjátszás után. Sőt, még van egy másik megnyerhető játékmód is, de hadd ne áruljak el már mindent...

Dzsororo

(Tudtam, hogy ezt fogod aláírni! Martin :)

MARTIN BELESZÓL!

Megmondom a frankót, én azt hittem, nagyobb durranás kerekedik ebből a Blood Will Tellből. Nyomta vagy két órát itt az orrom előtt a Dzson: néztük a király introt, álmélkodtunk, hogy kezdetben fekete-fehér a grafika, fiкáztuk Dororót, röhögtünk, Dzsororo meg csak verdeste a szörnyeket. Szerintem érdemes egy próbát megejteni, mert tudtommal sokan vannak olyanok, akik nagyon buknak az ilyen szamurájos stuffokra, és nekik azért talán megéri beszerezni...

BLOOD WILL TELL

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (600KB)
analóg irányító (dual shock)

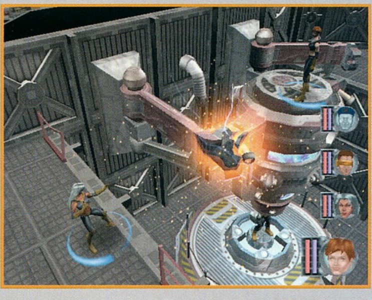
✔ jó és érdekes történet, nem tucatbaromság
× egy kis grafikai tuning kéne, főleg az animáció terén

7 pont

MUTÁNSGYŰLÖLET









X-Men. Nem csak egy csapat neve: fogalom. Hősiesség, önfeláldozás, számkivetettség.

Az „X" az ismeretlen gént jelenti az alany állományában; azt, ami örökre megváltoztatja az életét. Nem Homo Sapiens Sapiens többé. Több annál: Homo Sapiens Superior, más néven: *Mutáns*…

És ez rányomja bélyegét az egész életedre. A lehetőségek behatárolódnak, beszűkülnek. Gyanakvás, félelem, és gyűlölet vesz körül, Genoshában egyszerűen csak génrémnek hívják az ilyet, és börtönszerű rabszolgatáborokba zárják őket, hogy a kormányt szolgálják. Menekülnöd kell, mert valaki mindig üldözni fog, miközben a világ összes gondjának súlya nehezedik a válladra. Ha szerencséd van, először ők találnak meg, és befogadnak, otthonra lelsz, és megbékélsz, de sohasem pihenhetsz meg: a nyomodban lesznek, és megpróbálnak megsemmisíteni. Mert veszélyes vagy a számukra, mert félnek a hatalmadtól, amit te magad sem értesz, és amit gyűlölsz. Ez tett számkivetetté, ez fosztott meg a hétköznapi „normális" élettől. De talán most először: változtathatsz a sorsodon, a vadból vadász lehet, az üldözöttből üldöző. És ha nem buksz el, hőstetteid legendává válnak. *X-Men Legendává.*

A Hollywood-i álomgyárnak és a két mozifilmnek köszönhetően most már talán többen tisztában vannak azzal, kiket is takar az X-Men név, mint mondjuk tíz évvel ezelőtt, amikor még csak képregény formájában lehetett kis hazánkban hozzájutni az X-ek kalandjaihoz. Bár inkább fogalmazzunk úgy: többen találkoztak, futottak össze, kötöttek futólagos ismeretséget a mutánscsapattal, mint anno, hiszen még jelen cikk szerzője – aki pedig elég jól ismeri az X-Men és a Marvel Univerzumot – sem mondhatja el magáról, hogy kívülről-belülről ismeri az X-eket: tudása csak egy apró szelet, egy parányi falat az X-Men tortából.



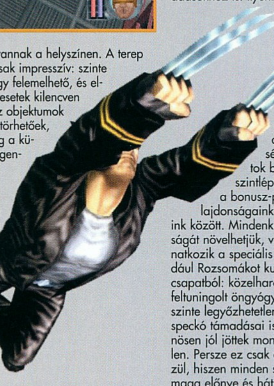
Ha nagy általánosságban kellene bemutatnom az X-Ment, azt mondanám egy titkos mutánscsapat, akik arra tették fel az életüket, hogy a velük született képességeikkel megvédjék azokat az embereket, akik üldözik fajtájukat, és akik a kiirtásukra törekednek. A hangsúly egyébként a velük születetten van, hiszen az X-ek nem „úgy" szerezték a szuperképességeiket, mint a hagyományos szuperlények (lásd: Pókember, Buldózer stb.), képességeik már a születésük pillanatában meg volt, sorsuk eldöntetett, és a mutáns gén csak arra várt odabent mélyen, hogy aktivizálódjon. Legtöbbjük számára inkább nyűg és átok, mintsem áldás: képességeik egyfajta teher, amit életük végéig a vállukon kell cipelniük.

Az X-Men képregény egyébként már több mint negyven éve jelenik meg töretlen sikerrel az Államokban, akár heti több füzetben is, és megvallom, amíg lehetett kapni nálunk is, az egyik kedvenc magazinjaim voltak: köszönhetően a felnőttes hangvételnek, a gördülékenyen folyó, több szálon futó, apró mozaikokból építkező történetfolyamnak, és a látványos képi világnak. Hangvétele és komolysága megkülönböztette minden egyéb képregény-sorozattól.

A képregény sikeressége ellenére is X-Men játékból viszonylag kevés született az évek során, és ami kijött, az sem épp a felejthetetlen kategóriába sorolandó: vagy egyszerű verekedős játékok jöttek le a futószalagról, vagy még egyszerűbb mászkálós-verekedős játékok. Ez a tendencia a most megjelent X-Men Legends-szel változni fog, méghozzá pozitív irányba, pedig a game-ben szintén csak mászkálni és verekedni kell.

Új játékot a Begin Story-nál kezdhetünk. A történet egy fiatal mutáns becserkészésével kezdődik; a jövőbeni Magmában először törnek felszínre mutáns képességei, amit nem csak X Professzor és az X-ek érzékelnek, de a Gonosz mutánsok testvérisége is rástartol a lányra, és szerencsétlenségünkre előbb érnek a helyszínre, mint mi: az első pályán a feladat tehát, hogy megtaláljuk és kiszabadítsuk a lányt – ezt egyébként egyfajta gyakorlásnak is betudhatjuk. Amennyiben valaki a játék kategóriájára lenne kíváncsi, annak gyorsan be is skatulyáznám a Legendát: egy bizony egy hack 'n slash szerepjáték a klasszikus fajtából. Mivel én utálom leírni a hack'n slash kifejezést, a jövőben csak, mint „kaszabolós" szerepjátékot fogom emlegetni a stílust.

A game klasszikus, hiszen a – már talán kiöregedett – negyvenöt fokban döntött, izometrikus nézetet használja, amin csak kis mértékben tudunk változtatni a jobb analóg karral. Ettől függetlenül a grafika nekem nagyon bejött: baromira tetszik, ahogy a hagyományos poligonos környezetet keverik a cel shadinges figurákkal. Az persze, hogy nekem tetszik valami, még nem jelent semmit, de ez esetben kifejezetten kellemes megjelenítésről beszélhetünk: a helyszínek részletesek és kimunkáltak, a figurák látványos támadásokkal kaszabolják az ellent, és sokszor hatalmas tömegverekedések alakulnak ki a képernyőn, hiszen nem egyedül kolbászolunk a pályákon – az X-Men egy csapat, ezért egyszerre mindig négyen vannak a helyszínen. A terep egyébként igencsak impresszív: szinte minden tereptárgy felemelhető, és eldobható, sőt az esetek kilencven százalékában az objektumok szét is lőhetőek, törhetőek, ide értendők még a különféle falak is. Igencsak látványos, ahogy mondjuk Küklopsz darabokra szaggatja szinte az egész pályát az opti-sugaraival, nem kímélve a berendezést vagy a válaszfalakat, vagy ahogy Rozsomák az adamantium karmaival még a vasgerendákat is szétforgácsolja. De bármennyi figura is küzd egyszerre a képernyőn, a grafika soha nem lassul be.



A game egyébként hozza az X-Men képregények hangulatát: szinte minden helyszín (kivéve mondjuk az olyan átvezető szinteket, mint az anyahajós) a füzetekből lett kölcsönkérve, így aztán eljuthatunk a Manhattan alatt húzódó Morlock alagutakba éppúgy, mint a Moira szigetekre MctTaggart doktornőhöz. Pályákból nem kevés akad a játékban, és ahogy haladunk előre a történetben, lehetőségünk lesz klasszikus történetek végigjátszására is. Ilyen például, amikor Árnyék flash-sel vissza a New Yorkban lezajlott összecsapásra a félelmetes Örökkel, de nem marad ki az a rész sem, amikor a Buldózer tört be X-Professzor képességfejlesztő iskolájába… az már csak hab a tortán, hogy Rozsomák öntudatra ébredését és kiszabadulását is végignyomhatjuk!

A játék felépítése megegyezik a klasszikus kaszabolós szerepjátékokéval. Van egy központi helyszín, jelen esetben ez az X professzor által alapított magániskola, ahonnan kalandjaink indulnak. Ezt a helyet érdemes bebarangolni, hiszen rengeteg érdekességet csempésztek a készítők a suliba – és akárcsak a képregényekben, itt is a pince rész tartogatja a legnagyobb meglepetéseket: a filmekből is jól ismert Cerebro-t, vagy a hologramos gyakorlószobát, ahol az X-ek edzik magukat. Gyakorolni bármikor és bárkivel tudunk – érdemes, mert karaktereink ezáltal is fejlődnek. De a magániskolában találunk még egy ötven kérdésből álló kvízversenyt, és különböző objektumokat is, ahol a renget összeszedhető bonusz-anyagunkat játszhatjuk le, nézhetjük meg (ezek általában képregények, biográfiák, videók stb.).

A START menüben az Objectives alatt olvashatjuk az épp aktuális feladatainkat. Ez helyszíntől, pályától függően mindig más: néha csak meg kell keresni valakit és beszélni vele, máskor objektumokat kell lerombolni, de ez leginkább a külsős részekre, a klasszikus dungeonökre vonatkozik. Ezeken a helyeken rengeteg ellenféllel kell megküzdeni, majd jöhet a főellenség, és a legyőzése utána a sztori továbbgördül: vagy visszakerülünk az iskolába, vagy egy újabb külső helyszín következik.

A játék irányítása pofonegyszerű: rúgni, ütni, ugrani, tárgyakat, ellenfeleket felkapni/eldobni a négy akciógombbal tudunk. A blokkokra maradt az élet és a mutáns energia gyógyítása, illetve a társak segítségül hívása, és természetesen a blokkot + akciógombot kell egyszerre lenyomnunk a speciális támadásokhoz is. Ilyenből minden szereplőnek – és van egy jó pár szereplő, hiszen vagy tizenöt X szerepel a játékban: Gambit, Jubilee, Küklopsz, Bestia, Jégember, Vadóc, Jean Grey, stb. – többféle is akad. Az ellenfelek leveréséért járó tapasztalati pontok begyűjtése automatikusan szintlépéshez vezet, ekkor tudjuk a bonusz-pontjainkat elosztani a tulajdonságaink és a speciális támadásaink között. Mindenkinek számtalan tulajdonságát növelhetjük, vagy erősíthetjük, ez vonatkozik a speciális támadásokra is. Én például Rozsomákot kultiváltam a legjobban a csapatból: közelharcban kiváló, maximumra feltuningolt öngyógyító képességgel pedig szinte legyőzhetetlen volt, ráadásul még a speckó támadásai is igen erősek, amik különösen jól jöttek mondjuk a hatalmas Örök ellen. Persze ez csak egy lehetőség a sok közül, hiszen minden szereplőnek megvan a maga előnye és hátránya. Mivel a játékot nyomhatjuk ketten is, egészen jópofa kombinációkat hozhatunk létre: főleg mert a játék harci rendszere brutálisan nyakatekert, szinte minden támadást kombinálni tudjuk egy társunkéval, ami azon kívül, hogy látványos, és erős, még külön jutalmazza is a







gép. (Azt ugye mondanom sem kell, hogy a stuff annyira részletes, hogy még külön neveket is gyártottak a kombinált támadásokhoz!)

Na persze nem lenne szerepjáték a game, ha nem lehetne vásárolni benne: a Legends-ben ezt az Xtractions pontoknál tudjuk megtenni. Kezdetben még csak Forge-nál kufárkodhatunk, aki azon kívül, hogy egy indián sámán, ő maga az ALKOTÓ, és hihetetlenül nagy jelentőséggel bíró figura volt az X-Men életében. Nála vehetünk egyre jobb és erősebb páncélokat, kiegészítőket. Felszereléseket egyébként találni is fogunk a játékban, amelyikre nincs szükségünk azokat akár el is adhatjuk. Vigyázat egyes cuccok csak bizonyos fejlettségi szint után használhatóak! A morlockos küldetés után aztán aktivizálódik a Morlock gyógyító is, ez innentől fogva nála is vásárolhatunk néhány alapvető energiapótló cuccot, igaz szerintem az áruk elég borsos. A karaktereink egyébként meg is hallhatnak, érdemes tehát váltogatni közöttük (D-pad), és mindig gyógyítgatni, ha ezt ők maguk nem teszik meg. Ha még is elhalálozna valaki, ne aggódjunk, az Xtraction pontoknál, ha van rá elég cash-ünk feléleszthetjük a társainkat. Sőt, ha nincs kedvünk ilyesmire pénzt kiadni (mivel a pályák után automatikusan mindenki feléled), megtehetjük azt is, hogy új tagokat teleportálunk a csapatba. Ezt kihasználva volt olyan, hogy három emberemet kinyírták, de az utolsóval még végigszaladtam a pályán (amik egyébként nem túl nagy kiterjedésűek, de épp elég sok ellenfék tartózkodik rajtuk, hogy a szavatosság pont megfelelő legyen), és rácsücsültem egy X pontra, majd három új figurát teleportáltattam magamnak, és agyonkúrtam mindenkit.







NA, MENNYI AZ ANNYI?

A grafika nálam simán megér egy jót, mert nagyon hangulatos, stílusos, és kevés eltérést tapasztaltam a képregényekből megismert helyszínek és a játék szintjei között. Azon kívül kirívó hibákkal se találkoztam, mindössze néha a kamera elhelyezkedésével volt gondom. Az ellenfelek és a főellenségek is éppoly profin vannak elkészítve, mint a saját karaktereink. Elég, hacsak a Varanggyal való összecsapásra gondolok… Egyszerűen brutális, ahogy a hatalmas nyelvcsapásokkor belassul a játék, hogy legyen lehetőségünk a négy karakterünk között váltogatva elugrani a támadás elől. Szájfer! De a hátterek is ugyanilyen jól megszerkesztettek, erről már akkor megbizonyosodatunk, ha körbeszaladjuk a mesterien megtervezett magániskolát. (A kertet ki ne hagyd!) A hangok? Zsír! Szinte mindenki beszél, és mindenkinek egyedi hanghordozása, beszédstílusa van: a külföldi mutánsoknál még a tájszólásra is odafigyeltek a készítők, de szintén nem találtam hibát a támadások és egyéb hanghatásokban, vagy a zenékben sem. A játékot, mint már mondottam, könnyű irányítani, és hiába részletes és összetett a harcrendszere, hamar átlátja az ember, és rájön, mit érdemes először fejleszteni, és mi az, ami nem létszükséglet. A felszereléseknél még könnyebb a helyzet, hiszen a játék néhány mondatban ismerteti is a cuccot, mindig tudjuk tehát, hogy mit érdemes berakni az embereinknek. A hangulat az már csak a helyszínek és a sztori miatt is szájfer: imádtam, ahogy kialakult a történet, és hogy minden erőlködés nélkül keverték a kártyákat, szőttek bele egy rakás szereplőt. Egyszerűen minden kis részlet a helyén van! A megnyitható dolgok listája is igen hosszú: új szereplők, új ruhák, alternatív szereplők, stb.

Összegezve: én nagyon jó véleménnyel vagyok a játékról, és remélem, hogy nem csak a képregények iránti lelkesedésem miatt. Aki szereti tehát a kaszabolós, tápolós, cuccgyűjtögetős szerepjátékokat, az szerintem nyugodttan tehet vele egy próbát, bár az kétséges, hogy a fantasy helyszínekhez szokott gamer réteg (Diablo, Champions of Norrath) gyomra mennyire fogja bevenni az X-Men univerzumot…

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Ha már klasszikus haladós-verekedős stuff, akkor valami ilyet képzelek el 2004-ben. Sokan erőltetik még ma is ezt a kategóriát, de mégis egyre kevesebb fejlesztőgárdának sikerül egyáltalán csak megközelíteni a régi nagy hack'n slash klasszikusok színvonalát. Azt hiszem, ha vonzódsz ehhez a játékstílushoz, ezt a „példányt" mindenképpen beszerezheted!

X-MEN LEGENDS

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, multi tap, dpl II
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ jófajta kis kaszabolás, igazodik a képregényhez
× néha elég nehéz

8.5 pont

A SZEXMÁGUS ELJÖTT TANÍTANI MINKET

A DICSŐ MÚLT

15 évvel ezelőtt…

Döbbenten néztem a Hercules monitort, ahogy megjelent a Game Over felirat. Hogy miként sikerült egy kalandjátékban elvéreznem? A környék legveszélyesebb nőjét óvszer nélkül próbáltam megműteni, és szegény Larry-n szinte azonnal megjelent legalább tízfajta nemi betegség tünete. A megoldást természetesen az óvszer névre hallgató mágikus tárgy beszerzése jelentette a sarki közértben, de erre csak később jöttem rá…

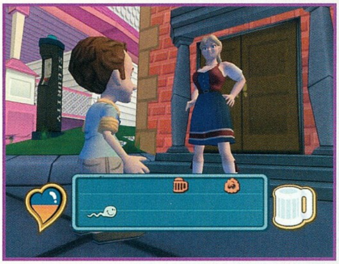
Bátran kijelenthetjük, hogy a törpe szexmester kalandjai elé rendre kitehetnék a készítők a figyelmeztető táblát: „Ne próbáld ki otthon!". Nyilván minden hímnemű olvasónak megvannak a maga technikái a vadászatra vonatkozóan, de kötve hiszem, hogy ezek közül bármelyik is hasonlatos lenne Larry nőszerző túráihoz. De ne is szaladjunk ennyire előre, hiszen egyáltalán nem biztos, hogy a videojáték-történelem egyik legkarizmatikusabb figurája mindenki számára ismert. Hogy milyen Larry? Köpcös, kopaszodó, rendkívül sokat beszél és minden gondolata a nők körül forog. Természetesen kivétel nélkül a leginkább dekoratív áldozatokat szemeli ki magának. Ez nem is lenne baj, de valami mindig balul sül el, és hősünk tucatnyi csalódás után, rendre csak a különböző epizódok legvégére érve éri el mindannyiunk célját (ezen a ponton kérem az 576 Konzol hölgyolvasóit, hogy hímsoviniszta veszély miatt ne olvassanak tovább, ha pedig mégis megteszik, magukra vessenek :).

Néhány éve már azt gondolhattuk, hogy soha nem fog több Larry játék megjelenni. A kalandjátékok műfaja lassú kínhalálát éli (bár PC-n a mai napig jelennek meg minden hónapban színvonalas alkotások, azonban ezek inkább a logikai, mintsem a humoros kalandjátékok kategóriájába tartoznak), ha mégis megjelenik valami új a stílusban, akkor ott vélhetően komoly reformokkal lehet számolni, hiszen a point & click stílus – Glass Rose és Syberia II ide vagy oda – sajnos már a múlté.

A nyilvánvaló veszélyek ellenére a készítők mégis vállalták az új játékkal kapcsolatos megpróbáltatásokat. Mivel a jó öreg főhős időközben megöregedett, és már nem működik minden szerve olyan jól, mint fiatalabb napjaiban, ezért lecserélték. „Micsodaaaaa?" – hördül fel a rajongótábor, azonban semmi okuk nincs az aggodalomra. Az unokaöcs is Larry névre hallgat, húsz éves kora ellenére úgy néz ki, mint egy sokat látott negyvenes, és emellett pontosan akkora lúzer, mint nagybátyja. Minden szempontból tökéletes utód!

ÚJ JÁTÉK, VÁLTOZATLAN HANGULAT

Nyilván sokan vannak, akik csak arra a kérdésre kíváncsiak, hogy az új epizód hangulatilag tudja-e azt nyújtani, amit a korábbiak. Lehet-e annyit nevetni rajta? Átérezzük-e Larry nyomorúságos helyzetét, hogy aztán a végén boldogan nyugtázhassuk: „Na, csak sikerült neki!"? A kérdések teljesen jogosak, hiszen az előzetes képek megtekintése után több internetes fórumon általános vélemény volt, hogy itt valamit nagyon el fognak szúrni a készítők. Jelentem, nem tették. Sőt, rátesznek még egy lapáttal: a fiatal Larry néhol még elődjénél is lendületesebb.



És hogy miként éri ezt el? Fájó, de le kell búcsúznunk a korábbi részekben már megszokott és megkedvelt point & click stílustól, a Magna Cum Laude ugyanis teljesen már irányból közelíti meg a kalandjátékok fogalmát. Nincs tárgyhasználat a játékban, azaz nem kell ezernyi holmit magunknál hordani, hogy aztán egymással párosítva a megfelelő helyen használhassuk őket. A beszélgetések szintén meg lettek reformálva, immár nem mondatok kiválasztásával terelhetjük a megfelelő irányba azokat, hanem teljesen automatikusan zajlanak. És ha mindent kiszedtek, akkor mit tettek ezek helyére? A non-stop szövegelést és a minijátékokat.

DIGI-DUGI DAGADÉK

Kicsi Larry-nek mindenről van véleménye. Legyen az egy poszter a falon, egy hányás a földön vagy egy kerek női fenék, mindenre tud mondani valami vicceset. Néha csak olyat, amin elmosolyodunk, de gyakran hangzanak el olyan mondatok a szájából, amin még napokkal később is röhögni tud az ember, ha eszébe jut. Természetesen minden szereplő – még a legjelentéktelenebbek is! – szinkronizálva van, ami nagyon jó, de a szövegeik nincsenek feliratozva, így a legtöbb poén csak azok számára fog ülni, akik jól beszélnek angolul. A legjobb dumák persze nem az egymondatos Larry beszólások, hanem az általam csak felszedő-monológoknak elnevezett, a nők lenyűgözésére szolgáló beszédek. Ezek során már bele is csöppenhetünk a leggyakoribb minijátékba, a „sperma-futamba". **(Páccs. Most tegyek 18-as piros karikát a sarokba? Martin)** A képernyő alsó szakaszán zajlik a játék, felül pedig hősünk produkálja magát. Az, hogy a lányok mennyire lesznek lenyűgözve, attól függ, mennyire vezetjük jól alul a kis mosolygós cseppecskét az akadályok között. Maga a feladat nem lenne éppen nehéz, de gyakran fordul elő az, hogy a süketelést hallgatva nem tudunk odafigyelni, hogy mit csinálunk „alul", annyira ráz minket a röhögés.



A minijátékokat nem tudjuk kikerülni, hiszen minden esetben ez lesz továbbjutásunk kulcsa. Larry hihetetlen kelléktárral rendelkezik a nők meggyőzésének terén, így az italok keverésétől a csajok leitatásán át egészen az erotikus tánclejtésig mindent bevet a cél érdekében – de tegyük a szívünkre a kezünket férfitársaim: mi nem ugyanezt csináljuk? A leggyakrabban ügyességünk és reflexeink lesznek próbára téve (kalandjátékok esetében ez viszonylag szokatlan), és bár szinte minden kisebb feladatot láttunk már más játékban, ebben az újszerű tálalásban mégis nagyon szórakoztató mindegyik, még sokadik nekifutásra is. A többszöri próbálkozásra szükségünk is lesz, hiszen néha pénzt kell szereznünk a továbbhaladás érdekében (újabb sóhajtás: igen, ugyanarra gondolunk; a nő gyakran akkor is pénzbe kerül, ha nem hivatásos), és legtöbbször ezt így tudjuk csak beszerezni, ráadásul magabiztosság-mércénk is növekszik, ha sikeresen megoldunk valamit. Utóbbi azért fontos, mert a jobb csajok nem állnak velünk szóba, ha nem rendelkezünk elég önbizalommal, és mivel akaratlanul is csökken néha az egyetemen belüli elismertségünk (ha társaságban pukizunk vagy levizelünk valakit, meglepő módon furcsa szemmel fognak ránk nézni), ezért muszáj néha az egónkra is gyúrni. Elakadni egyébként szinte lehetetlen: mivel megszűnt a tárgyak meg nem találásából adódó



LEISURE SUIT LARRY TÖRTÉNELEM

Leisure Suit Larry I: In the Land of the Lounge Lizards (1987)

Az első felvonás PC mellett (többek között) Amigára és Atari ST-re is elkészült. Az alapok már itt is adottak voltak: nők, ital, szerencsejáték – és rengeteg humor. 1991-ben kicsit átdolgozva újra kiadták, majd évekkel később VGA-s grafikával ismét megjelent egy remake.



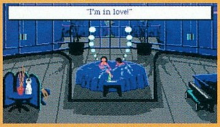
Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places) (1988)

Szintén több platformra jelent meg. Kalandjaink ezúttal Los Angelesben kezdődnek (a KGB valamiért a nyomunkban van), majd végül egy trópusi szigeten érnek véget.



Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals (1989)

Újabb év, újabb Larry játék, ezúttal már csak Amigára és PC-re. A történet ott folytatódik, ahol az előző véget ért. Ezúttal nem csak Larry-t, hanem Pattit is irányíthatjuk, így megismerkedhetünk azzal is, hogy milyen nőnek lenni.



Leisure Suit Larry V: Passionate Patti Does a Little Undercover Work (1991)

Al Lowe, a sorozat atyja a harmadik epizód után tett egy olyan kijelentést, miszerint soha nem fogja elkészíteni a negyediket. Nem is tette, rögtön az ötödikkel folytatta a sorozatot. Larry-nek így nem csak új kalandokkal kell szembenéznie, hanem emlékezetkiesésével is: össze kell raknia az emlékeit, hogy mi történt a nem létező negyedik részben. Ez az első point & click stílusú Larry.



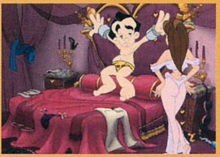
Leisure Suit Larry VI: Shape Up or Slip Out (1993)

Az első rész, ami Amigára már nem jelent meg, viszont PC-n már hozzáférhető volt CD lemezen is (jobb hanggal és grafikával). A sztori ezúttal (is) elhanyagolható, hősünk nyer egy két hetes utazás egy kellemes szállodába, ahol rengeteg nővel van körülvéve. Bevállalja? Igen vagy nem? Természetesen igen.



Leisure Suit Larry VII: Love for Sail (1996)

SVGA grafika, még nagyobb fejű Larry, és egy hosszú hajóút, mely során nőket és műfalloszokat fogunk hajtani. Húsvéti tojásként a sorozatban először láthatunk ciciket, ha elég ügyesek vagyunk (és tudjuk a kódokat).



A fentieken kívül 1998-ban készült egy Leisure Suit Larry's Casino, aminek sajnos nem sok köze volt az eddigi részekhez, ugyanis összesen négy kaszinójátékot tartalmazott, semmi mást. Sehol a nők, sehol az ital, sehol a hangulat.

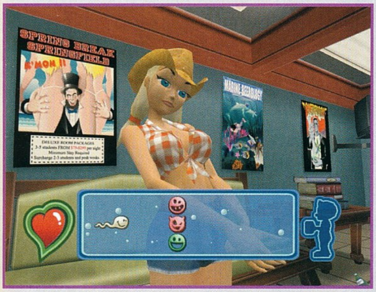
tanácstalanság veszélye, így szinte csak meg kell keresni a lányokat, és megmutatni nekik, ki a férfi a háznál. Ennek ellenére ne gondoljuk azt, hogy nem jelent kellő kihívást és szórakozást a Magna Cum Laude – több feladatnál így is meg fogunk izzadni.

A FELHOZATAL

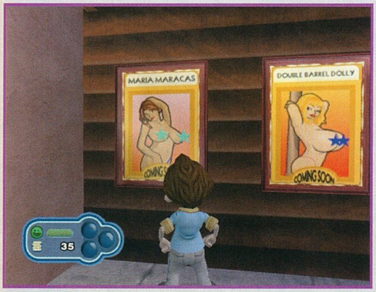
A történet szerint az ország egyik legnépszerűbb TV-műsorának legújabb epizódját az egyetemünkön fogják leforgatni. A Swingles lényege, hogy három bombanő verseng egy férfi kegyeiért, aki természetesen mi kell, hogy legyünk a játék végére. De nehogy azt higgyük, hogy addig nem fogunk senkit az ágyba vinni! Kezdetekben még kinevetnek minket, amikor jelentkezni akarunk a műsorba, de ahogy elkezdjük sorban hordani újabb és újabb hódításaink bizonyítékait a műsorvezetőnek, egyre komolyabban kezd venni minket, és egyre nagyobb kihívások elé állít.



Elképesztő a mennyiségi és minőségi felhozatal nők tekintetében! Talán ha összeadjuk az eddigi részek szereplőit, akkor sem kapunk annyi „áldozatot”, mint itt. Sajnos elég hosszúak a töltési idők, de a készítők még arra is megtalálták a megfelelő megoldást, hogy mivel teljenek kellemesen ezek a másodpercek. Egyrészt artworköket csodálhatunk meg a lánykákról, másrészt lefényképeztek jó néhány modellt is, akik hasonlítanak a meghódítandó alanyokra, és az ő erotikus képeiket (melyek inkább sejtetik a lényeget, ahelyett, hogy megmutatnák) is vizsgálatunk tárgyává tehetjük. (Azt nem tudjuk, hogy először vették a modelleket, és róluk formázták a szereplőket, vagy a szereplőkre hasonlító modelleket kerestek, de az eredmény mindenesetre több mint kielégítő). Érdekesség, hogy októberben az amerikai Playboy összeállítást fog közölni olyan lányokról, akik számítógépes játékokban lettek ismertek, és most a magazin kedvéért levetkőznek. Amellett, hogy az ötlet enyhén szólva is perverz – azért a CGI-szex remélem nem vonz annyi embert – érdemes megjegyezni, hogy természetesen Larry háreméből is szerepelni fog Luba (arra valószínűleg nem is gondoltak a fejlesztők, hogy milyen jól és testhez állóan variálhatók a fenti betűk).











A hölgyek meghódításához vezető úton a minijátékok gyakran ismétlődnek, de ennek ellenére nem fogunk unatkozni – akár ők beszélnek, akár mi, garantáltan jól fogunk szórakozni. Ha a játékok hosszú sorozata után végül sikerrel járunk, akkor előbb-utóbb egy szobában fogunk kikötni, ahol kivétel nélkül olyan jeleneteknek lehetünk a szemtanúi, amin túlzás nélkül annyit nevethetünk, hogy megfájdulnak a rekeszizmaink. A teljesség igénye nélkül néhány példát leírnék, hogy aki eddig nem kapott kedvet az új Larry-hez, az ezután átgondolja a döntését. A dékán szemüveges, plüssmacival alvó, visszafogott lányáról idővel kiderül, hogy valójában egy perverz bestia. Amikor Larry végre bejut a szobájába, utasítja, hogy vegyen fel egy kb. ötven centis műszerszámot, csak azután kezdődhet az akció. A villanyt lekapcsolják, a lány láthatólag nem jön zavarba a műanyagtól sem, de amikor gyanús hangokat hall, leáll, és felkapcsolja a lámpát. Kiderül, hogy „szegény” Larry az ágy szélén ülve élvezte, ahogy a hatalmas szerszámmal rendelkező plüssmackó veszi át a szerepét, ő inkább kimaradt ebből a mókából. :) Később egy nagyszájú olasz lány apját telefonon keresztül lerendezzük, majd kiderül, hogy a maffia főnökével van dolgunk, így fejvesztve menekülünk. Az egyetem hajléktalanja megkér, hogy fotózzuk le neki a világ legjobb nőjét, aki a boltban dolgozik. A következő jelenetben már kezünkben a gép, és velünk szemben egy bombanő pózol eladói ruhában. Lefényképezem innen, lefényképezem onnan, majd tevékenységemet nulla ponttal honorálja a hajléktalan. Megcsinálom megint, ezúttal bezoomolva a cicire, popsira, megint nulla pont. Mi az isten lehet? Körbenézek a boltban, meglátok egy gusztustalan, bibircsókos, kövér öreglányt. Elkezdem fényképezgetni, ahogy ringatja a meglehetősen nagy csípőjét. Természetesen magas pontszámot kapok, az öreg hajléktalannak pont ezek a képek kellettek. :)

(Apropó, ha már ciciknél és aktusoknál tartunk: a játék végleges verziójában sajnos cenzúrázva vannak a sikamlósabb jelenetek, de a rendre megjelenő „censored” táblácskákat egy trükkös patch segítségével eltüntethetik az Xbox tulajdonosok – ha valakinek ennyire hiányzik a poligonszex)

A példákat lehetne bármeddig sorolni, akkor sem érnénk a végére. Pont azzal emelkedik ki a Larry új része a hasonló játékok közül, hogy képtelenek vagyunk abbahagyni, annyira szórakoztató. Annak ellenére, hogy kalandjáték, többször végig lehet játszani, mindig fogunk benne olyan poént találni, amit elsőre esetleg kihagytunk vagy nem értettünk. Emiatt a szavatossága sem tekinthető rossznak, és úgy látszik ezzel sikerült a kalandjátékok legnagyobb buktatóját – az egyszeri végigjátszhatóságot – kikerülni. A grafika sajnos csúnyácska, de így is van stílusa és a fontosabb szereplők jól meg lettek csinálva. Akinek kétségei vannak azzal kapcsolatban, hogy a **Magna Cum Laude** egy felejthetetlen alkotás, az próbálja betörni az első két lányt. Ha sikerrel jár, és utána még mindig nem kapott kedvet hozzá, akkor ifjabb Larry már tényleg nem tud semmit tanítani az illetőnek. Én a biztonság kedvéért csüngök minden szaván, hátha egyszer pont ez a tudás lendít át egy adott (g-) ponton.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Vegyesek az érzelmeim az új Larry játékkal kapcsolatban. Bártan mondhatom, hogy a téma rajongója vagyok, mert annak idején, a „hőskorban” nagyon sokat toltam A Sierra kalandjátékait: az összes Space, Hero's és King's Questet, a Larry suffokat, meg minden mást. Imádtam őket, mert nehéz, gondolkodtató, és végtelenül szórakoztató stuffok voltak. Ez az új szórakoztató, sikamlós, de nem találom elgondolkodtatónak. Sajnos nem egy igazi kalandjáték. Hogy stílszerű legyek: kicsit el van ez a game k*rvulva... ;) De legalább van!

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

VIVENDI / SIERRA / HIGH VOLTAGE SOFTWARE

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, 77 blokk
dd 5.1

✔ a legjobb életművész-szimulátor, Larry bácsi nagy tanárúr
✕ a grafika bár stílusos, de nincs mai szinten

8.5 pont

AZ EGO PROJEKT

A NAGY FA

Jó előre megkaptam a figyelmeztetést, hogy nem kis fába vágom a fejszém, amennyiben én fogom tesztelni a programot. Tisztában voltam vele, hogy az X-es tábor szinte egy emberként várja a szeptember 14-i dátumot, hiszen a remekmű fél évtizedes (!) fejlesztési-fércelési munkálatai, a szokásosnak mondható kiadáshalasztás-szappanopera fejezetmérőjének szokatlanul magas száma, no meg az előzetes információk már sejtetni engedték, hogy nem mindennapi csemegét fog lerakni az asztalra *Molyneux*. Igen, Molyneux, a brit designer Atyaúristen, akinek a játékiparban végzett áldásos tevékenysége nélkül olyan gyöngyszemekkel lennénk szegényebbek, mint a Populous, a Syndicate, a Dungeon Keeper vagy éppen a Black & White.

Azt mindenki tudta, hogy egy valószínűsíthetően egyedülállóan összetett és innovatív akció-RPG keverék lesz tálalva, hisz Peter – ha hívhatom így – lassan húsz évre visszamenőleg nem nagyon akaródzott hibázni, sőt minden játék, amelyhez köze volt valamilyen szempontból individualista, előremutató fejezetként vonult be a játéktörténelembe. Kis félsszel, gombóccal a torkomban helyeztem tehát a Dobozba a programot rejtő DVD-t és indultam el Albion világának felfedezésére. Akkor még nem tudtam, hogy igazándiból könnyű dolgom lesz – hogy miért, azt alább majd részletesen kifejtem. Egy dolog viszont a napnál is világosabbá vált a számomra: akár pozitív, akár negatív kicsengéssel fogom megírni a cikkemet, támadási felületet adok majd a véresszájú gamerek *mindennel elégedetlen* csoportjai számára. Nem igazán mentegetőzésként, de előrebocsátom, hogy a **Fable** a JAP RPG-k összetettségéhez szokott játékosoknak – talán – csalódást fog okozni, a hozzám hasonló mezei „koca-RPG" fanok ellenben nagyon jól fognak szórakozni. Mindamellett az is 1000%, hogy a program bizonyos aspektusai miatt mindenki, még a legelvetemültebb, legellenállóbb emberkék is az állukat fogják keresni, valahol a padló szintjének a magasságában, platformtól függetlenül. Egy kérdés maradt csupán hátra: milyen rendszer szerint tudnám bemutatni ennek a csodálatos világnak minden apró kis részletét? Elárulom, hogy semmilyen szerint, ezért rendhagyó módon a történeti szállal egybefűzöm magát az értékelést. Lássuk…

ALBION MESÉI

ALBION

A kihagyhatatlan „Wake Up!" ébresztő után gyermekként kezdődik kalandunk Albion városában. Édesapánk egy szép, verőfényes napon ígéretet tesz arra, hogy *ha jók leszünk*, pénzmaggal segít nekünk lánytestvérünk születésnapjára ajándékot vásárolni. Elindulunk, csavargunk egyet, segítünk egy kisfiúnak kijutni szorult helyzetéből (1), egy hölgyet rádöbbentünk a tényre, miszerint férjura csalja a háta mögött (2), emellett őrködünk egyet, mintegy kedvtelésből (3). Papánk nagyon büszke ránk, rohanunk is ajándékot venni szeretett testvérünknek, akit baljós álmai jó ideje visszatérően kísértenek. Sajnos nem véletlenül, mert alighogy megajándékozzuk, látomásai valóra válnak. A falu romokban hever. Elbújunk egy szalmabála mögé, figyelve, amint édesapánkat rablók mészárolják le és lánytestvérünknek is nyoma veszik. A bajban szerencsére nem maradunk magunkra: Maze, a harcos vesz oltalmazó karjai közé és indítja el bosszúvágytól fűtött gyermeki egonkat a Harcosok Útján.

A játékban fontos szerepet kapnak a jó és rossz cselekedetek, ugyanis ettől függ az, hogy a Jó vagy a Gonosz irányába indul el karakterünk beállítottsága, ami legfőbbképpen a játék végén lesz érdekes. *Elvileg*, legalábbis. Csak azt nem értem, hogy: 1. Miért jó cselekedet az, ha elnáspángolunk valakit, még ha más védelmében is tesszük azt? 2. Miért jó cselekedet az, ha besúgóskodunk…? Az egész játékra jellemző, már itt észrevehető hiányosság, hogy a jó és rossz cselekedeteket sokszor nem lehet ésszerűen elhatárolni egymástól.

A történet további részében – még mindig gyermekként – Whisper kiképzésének lehetünk részesei a Heroes Guildben. Ez tulajdonképpen a Tutorial, mely kellő részletességgel vezet be minket a bottal, később karddal, íjjal való bánás tudományába, no meg alapképességünk, a mágia kordában tartására. A több éves kiképzés, melynek során gyermekből serdülővé, majd pedig felnőtté válunk kissé elkapkodottnak tetszik. Bő huszonöt-harminc perc alatt felcseperedünk, mintha csak az idősíkok kissé el lennének csúszva a játékban. És igen, az egész játékra jellemző, már itt észrevehető újabb hiányosság az, hogy a napszakok változása, a napok múlása és életkorunk repülése között mintha tér-idő kontinuum csúszás lenne: nem igazán került kihangsúlyozásra a tény, miszerint a játék által számolt napok valójában csak életünk egy szeletét jelentik. Magyarul hiába nőttünk fel, valójában nem csak két három nap telt el a játékban, mint azt a statisztikák között láthatjuk majd, hanem több év, de a történet csak párat, azaz a számolt napokat mutatta be. Bonyolultnak tűnhet ez így első hallásra, de igazándiból nem az.

Felnőttünk. Sokkal több tiszta játékidőre számítottam, mire eljutunk idáig, de fátylat rá: fiatal harcosként indulhatunk is Albion világának a felfedezésére. Guildmaster, az idős, tapasztalt harcos adja az első instrukciókat és ő lesz az, aki a játék folyamán az egyes szereplőktől kapott Quest Cardok alapján elindít minket az egyes küldetésekre. Ehhez nincs más dolgunk, mint a Heroes Guild központi termében a térképnél felvállalni a küldetést a következő módok egyikén: konfirmálhatjuk a Questet szimplán (Take Quest), de akár ki is állhatunk a főtérre és világgá kürtölhetjük, hogy csatába indulunk (Boast Quest). Ekkor ígéretet teszünk a jó népnek, hogy missziónkat igazi harcos módjára fogjuk végrehajtani. És, hogy ki az az igazi harcos? Nos, aki akár egy szál nadrágban, páncél nélkül, gyógyital használatát mellőzve, vagy éppenséggel sérülés nélkül végre tudja hajtani a kitűzött célt. Hahh, az emberek ujjonganak, mi pedig tudjuk, hogy igazándiból esély nélkül indulunk. Viszont, ha véletlenül mégis sikerül tartani magunkat ígéreteinkhez, akkor a bőséges jutalom sem marad el…

A küldetések fő szálát – arany színnel jelölt kártyák – megannyi mellékszál tarkítja. A már teljesített feladatokat a menük között kutakodva újra átgondolhatjuk. Vak, aki nem veszi észre, hogy többtucat végrehajtandó feladat van a játékban. Mégis, mindezek ellenére nem áll az általam prognosztizált harminc-negyven órás tiszta játékidő. Tudjátok mennyi igazából? Úgy, hogy a játék első felében mindent csináltam – csak nem a feladatokat –, úgy sincs több, mint 15 (!!!) óra… *Ez nagyon kevés.* Pedig mindent megtettek a készítők annak érdekében, hogy hosszú és változatos legyen a kalandunk. A Picnic Area-ben gazfickóktól támadásától menthetjük meg kereskedők kisebb csoportját. Ők azok egyébként, akik a menet közben található kártyák alapján harci tetoválások varrásával, extrém fizimiskák vágásával tehetik lehetővé, hogy karakterünk félelmetesebbnek, harciasabbnak tűnjön. Az Orchard Farmon megint csak a betörő ellent kell megfékeznünk, Darkwood sötét erdein keresztül kereskedőket kell átsegítenünk. Twinblade, a testvérünket anno rabul ejtő táborának a felperzselése, egy boszorkány unokájának felkutatása a banditáktól, élőholtaktól, mutáns pókoktól, bogaraktól nyüzsgő Witchwood katakombáinak mélyén éppúgy végrehajtandó feladat, mint az Asztronómus felkutatása és megmentése, mielőtt a kalózok prédájává válna. Nos, már így is túl sok a lelőtt poén, nem folytatom, pedig szívesen elmondanám az összes missziót – legfőbbképp az Aréna rejtette titkokat –, viszont így már túl sokat vennék el a játék élvezeti értékéből.





Tekintsük így hát inkább azt, hogy mely elemek emelik ki a játékot a hasonló akció-RPG game-ek tömegéből. Tápolásra a Heroes Guildben van lehetőségünk, a menet közben gyűjtött tapasztalati pontok függvényében. Karakterünk beállítottsága a legtöbbet alkalmazott harc módjától fog lassacskán kialakulni, így válhatunk harcossá, varázslóvá, vagy rangerré, illetve úgymond nemesi címeket vásárolhatunk is. A fejleszthető képességek három fő csoportja az erő (erő, állóképesség, szívósság), az ügyesség (gyorsaság, célzás-pontosság, csel) és a mágia (támadó, általános, pszichikai). Mindegyiken belül fejleszthető al-képességek garmadáját lehet fellelni, igazság szerint én viszont nem nagyon alkalmaztam a varázslatokat, mivel hiába fejlesztettem szinte maximumra példának okáért a lightingot, szó szerint (!) semmit sem értem vele, olyan gyengén sebzett. Ez kissé illúziórombóló volt…

Az ún. Reknown pontok képzik a játék egyik fő elemét. Ezekhez a pontokhoz a csaták során, illetve a pórnéppel való kapcsolattartás során juthatunk hozzá. Nos kérem, itt mutatta ki Molyneux a foga fehérjét, a Fable-ben itt csúcsosodott ki igazán a játék isten-szimulátor jellege, és nem pedig a karakterfejlesztés útvesztőiben. Karakterünk fejlődése – elvileg – nagyban függ a többi szereplővel való kapcsolattartástól (Expressions). Pózolhatunk nekik, kommunikálhatunk velük, magunk mellé fogadhatjuk őket, sőt: a csaták során szétzúzott lényektől bezsebelt trófeák mutogatásával mintegy mellékjátékként növelhetjük hírnevünket is! És ez még mind semmi: magunkba bolondíthatjuk őket, így meg is házasodhatunk akár (!). Nem fogjátok elhinni: a





játék még a szexuális beállítottságunkat is nap-lózza úgymond, akár meleggé is változtathatjuk emberünket. **(Ez eszembe sem jutott volna. Gyanús vagy nekem Dae... Martin :)** Amire persze meg is van minden esély, hisz volt rá példa, hogy egy remekül sikerült küldetést követően nem csak a karakterembe szerelmes hölgyemények feje felett láttam szívecskét... **(Ha egy ilyen esetnél brutálisan leméázárolod hímnemű rajongóidat, azt pozitív vagy negatív cselekedetnek számolja a game? Martin :)** Ha már a mellékjátékokról szó esett megemlítendő, hogy a kocsmákban sok kis mini game van, amelyek közül én a Black Jackkel ütöttem el az időm leginkább (21), de a várbörtön-béli futóverseny is tetszett. Kedvenc időtöltéseim közé tartozott emellett a horgászat és az ezüst kulcsok keresgélése, melyekkel a mindenfelé szétszórt kincsesládákat lehet kinyitni. Albion világában egyébiránt Demon Kapuk tömkelege van, melyek mögött kivétel nélkül valami extra tárgyat lehet találni!. Kinyitásukhoz különféle feladatokat kell végrehajtani, de van olyan, mely a beállítottságunktól (gonosz vagy jóságos) nyílik meg, így nem tudtam valamennyi kapu titkát feltárni.

Két dolog van még, amelyet fontosnak tartok megjegyezni. Először is a vásárlási rendszer jól eltalált, mivel a kereskedőknél különböző árfolyamok vannak, így profitálni, illetve bukni is lehet az üzleteléseken. Ráadásul minden kereskedő másféle árucikkel foglalkozik, aminek köszönhetően sok olyan tárgy lesz, amit nem, vagy csak nehezen tudunk elsózni vagy épp megszerezni. Mondjuk a fegyvervásárlások kapcsán az rendkívüli módon idegesített, hogy külön képernyőn látjuk az éppen aktuális, illetve a vásárlandó felszereléseinket, így tulajdonságaik összehasonlításához állandóan lépkedni kellett a menük rengetegében. Miért nem lehetett egy képernyőre tenni őket? Nem értem... A másik dolog, ami zavart, hogy ha a tolvaj képességeinket kamatoztathatjuk, de még ha nincs is őrszolgálat tetteink helyszínén, akkor is észreveszik, hogy rossz fát tettünk a tűzre. Ilyenkor vagy felvesszük velük a harcot – és egyúttal elindulunk a Gonosz útján –, vagy kifizetjük a büntetést. Erről jut eszembe még valami: egyes csaták során csapatot alkothatunk őrökkel is, amelyek persze mindig a kardunk pengéje alatt kotnyeleskednek. Ha találat éri őket, végünk: ilyenkor nem csak az ellenségeink, de még a szövetségeseink is minket fognak gyepálni. A bocsánatkérés Expressiont meg mire megtaláljuk a menüben... külön mutatvány. Persze akárcsak a többi kommunikációs lehetőséget és az egyes varázslatokat, ezt is berakhatjuk qucik-gombra, ami valamelyest javít a helyzeten.

EZ NEM MESE, EZ ÁLOM

És, hogy ne csak sírjunk... nincs túl sok Dobozos játékom, a gépet tulajdonképpen a HALO miatt vettem meg. Van mellette egy JSRF, Sega GT, ez ugyebár megint csak kötelező volt, de mindezidáig a felsorolt címeken kívül nem nagyon találtam olyan játékot, amelyre azt mondtam volna, hogy ez nekem azonnali hatállyal kell. Valahogy mindig olyan érzésem volt a gépre készült, legcsodálatosabban kivitelezett produktumokkal kapcsolatosan is – mint pl. O.TO.GI –, hogy túl *sterilek*. Magyarul javarészt pengeéles, nagyfelbontású, de élettelen grafikával találkoztam.

Nos kérem, a Fable nem, hogy nem élettelen, de egyenesen a legeslegszebb játék, amit eddigi életem során láttam. Az összhatást figyelembe véve nyugodt szívvel mondhatom, hogy semmilyen platformon nem találkoztam még ehhez mérhető pixel- és effektorgiával. Mintha a Paradicsomba lépnék, mikor játszom vele... sokszor volt olyan érzésem, hogy a televízióm nem más, mint egy akvárium, aminek leemelhetem a falát és amelyen keresztül magam is átmászhatok egy számomra ismeretlen, idegen világba. *Srácok, ez a játék lélegzik!*

Kezdjük a leggyengébb ponttal, a karakterekkel. Ahogy Martin azt felrótta a játék számlájára – és amiben teljes mértékben osztom a véleményét az az, hogy – a Sudekihez hasonlóan se nem fotorealisztikusak, se nem anime beütésűek a figurák. Ő úgy fogalmazott, hogy *gnómok*. Gnómok bizony, annak tűnnek a játék első órájában. Azután felcseperedik főszereplőnk, szépen lassan megkapja első komolyabb páncélját, míves sisakját, nemes kardját, időtálló íját és láss csodát, az összkép változik, sőt visszájára fordul. Először csak azon kaptam magam, hogy jó negyed órája forgatom a kamerát a súlyos páncéllal felvértezett harcosom körül, a zoom minden lehetőségét kihasználva apránként megvizsgálom, ahogy a sisakrostélyon keresztül beszűrődik harci tetoválással díszített arcára a fény, vagy ahogy a napsugár megcsillan hátára akasztott súlyos kardján. Miután nagy nehezen visszazökkentem a játékmenetbe, megint időrabló bámészkodásba fogtam, de akkor már a temetőben a zombie-hadakat, vagy éppenséggel kellő távolságból a tűz körül tanácskozó tolvajokat lestem ki. Kegyetlen szép!

Ismételten megpróbáltam magára a játékra koncentrálni és megfogadtam, hogy a továbbiakban nem fogok megállni útközben nézelődni. Na ez az, ami lehetetlen. A táj kidolgozottságára egyszerűen nem találok szavakat, de ha azt mondom, hogy a *kiváló grafika* fogalma új értelmet nyert a Fable helyszíneinek láttán, akkor azt hiszem, ezzel sok mindent elárulok. A napszakok változása, a Hold megjelenése, az eleinte halványan pislákoló csillagoknak az égboltra kerülése, a Nap vakító korongja olyan vizuális ajándék, amelyért hálát rebeghetünk a fejlesztőknek. Eszméletlen, hogy mennyire részletesen kivitelezett a világ: a fák koronáit lebegtető szél táncra hívja a leveleket, a fövenyt és a bokrokat, a fáklyák fényénél rovarok zümmögnek halkan, a kövér esőcseppek hullámokat keltenek a vízen. A legszebb gyémántként csillogó felszínű folyók és tavak, de még a pocsolyák is megállásra és horgászatra késztetnek. Ugyanakkor a temetőben, a barlangokban, a sötét erdőkben, a kínzókamrákban, várakban, emberektől nyüzsgő városokban és falvakban egyenesen álomvilágban érezhetjük magunkat, mintha csak gyermekkorunk meséi öltenének formát a játékban. Nem tudok elfogultság nélkül beszélni róla és nem azért, mert szét volt hype-olva a Fable – nem is nagyon tudtam róla, hogy lesz egy ilyen program –, hanem egyszerűen azért, mert ilyennel nem találkozhatunk minden nap, sőt... azért, mert ilyet nemes egyszerűséggel *még nem láttam*. Túlzásnak tűnik, de nem az.

Kit érdekel, hogy alkalmasint a képkocka /





















másodperc arány ha csak pillanatra is, de drasztikusan lecsökken? Aki ilyet mer felhozni, az vagy minden áron bele akar kötni egy az én fogalmaim szerint a tökéletességhez nagyon-nagyon közel járó grafikájú játékba, vagy egész egyszerűen valamilyen oknál fogva nem tudta elkapni a fonalat. Azt a fonalat, ami rövid próbálgatás után magával rántja az embert, egyenesen bele ennek a csodálatos világnak a kellős közepébe. Akinek van Xbox az otthonában, annak látnia kell, ez nem lehet kérdés. Fergeteges, és akkor még az audio – azon belül is a zene – vonatkozásokról nem is áradoztam. Gondolhatjátok milyen kíséret van alatta…

SORRY

Először is én kérek bocsánatot: a játék összes apró kis rejtett momentumát még felsorolni sem nagyon tudtam volna e három oldalon, így a lehetőségek tárházából csak azokat emeltem ki a cikkemben, melyeket a legfontosabb ismérvnek, vagy inkább úgy mondom, a játékmenet szempontjából differensnek tartottam. Sok mindent lehetett volna részletezni, úgy gondolom azonban, hogy az elmondottak alapján mindenki érezheti, hogy a Fable egy igen tartalmas játék, tizenöt óra játékidő ide vagy oda.

Most pedig az jön, ami még nem volt: szeretném tolmácsolni Molyneux bocsánatkérését is! Igen, nem káprázik a szemetek és az elmém sem bomlott meg. Molyneux Úr a Lionhead Studios oldalán keresztül hivatalosan is elnézést kért mindenkitől, amiért több fontos, előre beígért dolgot kihagytak ebből a csodálatos meséből. A legfontosabb hiányosság természetesen a játék rövidsége, de kihagytak olyan dolgokat is, mint például a dinamikus időjárás, az évszakok változása, a non-lineáris játékmenet, sorolhatnám. Ami nekem a legjobban fájt, hogy nem mérhető istenszimulátor mércével, mivel a karakter felnevelése rendkívül rövid időbe telik, emellett hamar, a játék első felében ki lehet alakítani egy olyan hőst, amellyel minden gond nélkül végig lehet vinni a játékot. Magyarul egy idő után nincs inspiráció további fejlesztgetésre, a képességek kihasználására, a többi emberrel, szereplővel való kapcsolattartásra. Kár…

Az összkép szerencsére pozitív: nagyon érdekes, a történet végigjátszása szempontjából inspiráló (már ha nem valami idióta kinézetű karaktert generáltok), pofás, stílusos és összetett a game. Mindemellett nekem az is lejött, hogy *sokat akart a szarka*… nagyon jó játék a Fable, de sokkal jobb is lehetett volna. Sajnos.

[Dae]
suffocation@japan.co.jp



MARTIN BELESZÓL!

Vártam, nem tagadom. Elindítottam, megláttam azokat a nyomorult karaktereket, és elment a kedvem az egésztől. Ennyi. Lehet, hogy 3 óra után majd beindul, lehet, hogy gyönyörű – én ezeket nem vitatom és nem is tagadom. De az a kiábrándultság, amit a főhős arcszerkezetének megpillantása után éreztem, eltántorított a játéktól. (Mellesleg – és ezt nem véletlenül tettem zárójelbe – úgy néz ki, hogy ezek a több évig tartó „csodajáték” fejlesztések végül mindig sokkal kevesebbek lesznek, mint az eredeti ígéret…)

Ha már a Forgotten Realms: Demon Stone kapcsán R. A. Salvatore életrajzot írtam, kötelességemnek érzem, hogy az isten-szimulátorok szülőatyjának, Molyneux Úrnak az eddigi munkáit áttekintsük egy rövid összefoglaló formájában. Garantálom, hogy a felsorolás olvasása közben jó néhányszor meg fog dobbanni a szívetek. Nem kommentálom őket különkülön, a címek önmagukért beszélnek.

PETER MOLYNEUX JÁTÉKAI:

Populous: The Promised Lands
Electronic Arts Inc. (1989)

Populous
Electronic Arts Inc. (1989)

Powermonger
Electronic Arts Inc. (1990)

Syndicate
Electronic Arts Inc. (1993)

Populous II: Trials of the Olympian Gods
Electronic Arts Inc. (1993)

Theme Park
Electronic Arts Inc. (1994)

Magic Carpet
Electronic Arts Inc. (1994)

Hi-Octane
Bullfrog Productions Ltd. (1995)

Syndicate Wars
Electronic Arts Inc. (1996)

Theme Hospital
Electronic Arts Inc. (1997)

Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons
Electronic Arts Inc. (1997)

Dungeon Keeper
Tec Toy (1997)

Dungeon Keeper Gold
Electronic Arts Inc.

Homeworld: Game of the Year Edition
Sierra On-Line Inc.(2000)

Black & White
Electronic Arts Inc. (2001)

Republic: The Revolution
Eidos Interactive (2003)

Fable
Microsoft Game Studios (2004)

FABLE

MICROSOFT GAME STUDIOS / BIG BLUE BOX

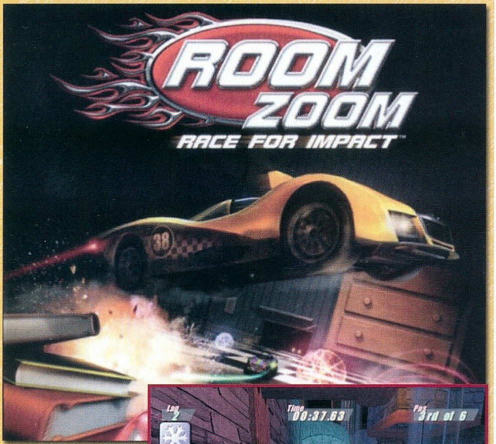
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

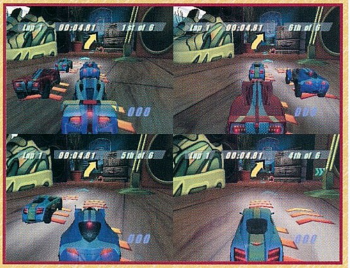
1 Játékos
4 blokk, dd 5.1

✔ csodaszép mese
× sok kihagyott, előre beígért apróság, rövid

8.5 pont







A *Jaleco* játékára először azt hittem, hogy csak egy rossz vicc. Ugyan Martin már előre figyelmeztetett, hogy szerinte elég gyenge, de azért ekkora *nudli* programot nem vártam. Csak miután utánanéztem a világhálón, akkor nyugodott meg a kis lelkem, hogy ez nem tréfa, nem átverés… valóban kiadták ezt a *fércmunkát*. Amikor először beraktam a lemezt a gépembe, már akkor elég rossz érzések szállltak meg. Bejött egy siralmasan gyenge menü a megszokott opciókkal, amik között válogatva folyamatosan idióta hangok csendültek fel. A naivabbik énem azonban azt mondatta velem, hogy ez még lehet jobb is, főleg azért, mert a képek szerint játékautókkal fogunk versenyezni. Ilyen mókában meg már régen volt részem. Szóval bíztam a dologban. Az már kezdett elkedvteleníteni, hogy összesen tizenhat járgány állt a rendelkezésemre, amiből ráadásul elsőre csak hat van nyitva. A pályák még siralmasabb mennyiségben lelhetők fel. Egészen pontosan tizenkettőről van szó, persze ezek közül is csak négy használható a kezdetekkor. Egyelőre tehát igen negatívak az élmények. Azt azonban nem sejtettem, hogy ennél jobb már nem is lesz. Mindenféle szobában kell megküzdeni a gépi ellenfelekkel. A problémák a következők… A szobák berendezése nélkülöz mindenféle logikát, vagy kidolgozott koncepciót. A virágcserép melletti rámpán felfelé haladva már egy budi mellett haladunk el, amit valami teljes káosz követ könyvrakásokkal, majd egy kád… és ez még csak az egyik pálya kis része volt. Gázt nem a jobb ravasszal adunk, hanem az „A" gombbal, ami a halálom. Árnyékok nincsenek, a víz iszonyatos, az egyéb grafikai megoldások elnagyoltak és egyszerűek. Mesterséges intelligencia szintén nem nagyon található a játékban. Az autók mennek, lőnek, lökdösődnek, de minden értelmet mellőzve. Vannak fegyverek is (húúú de jóóóó)… a már ezerszer látott kategóriából. A zenék szimplán hallgathatatlanok, természetesen merevlemezünkről nem tölthetünk be muzsikát (mert az jó lenne nekünk). Mi jót mondjak még? Irányításilag sem áll a helyzet magaslatán a **Room Zoom**, de mondjuk azzal volt a legkevesebb problémám. A programot játszhatjuk akár négyen is, de még az Internetre is felmehetünk vele. Azt azonban nem tudom, hogy ez utóbbi kinek jelentene örömöt. A játék szerintem annyira rossz és felesleges, hogy még bulikban sem használható. Még akkor sem, ha a paprikás pálinka szinte mind elfogyott, és ha a résztvevők önmagukból kikelve dalolják a karaoke lemezen szereplő dalokat… Ez a korong még az N64 és a DC idejében is kemény kritikákat kapott volna. Éppen ezért nem is értem, milyen megfontolásból adták ki. Az azonban biztos, hogy meggazdagodni nem fognak belőle. Én messziről elkerülném az anyagot…

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

ROOM ZOOM

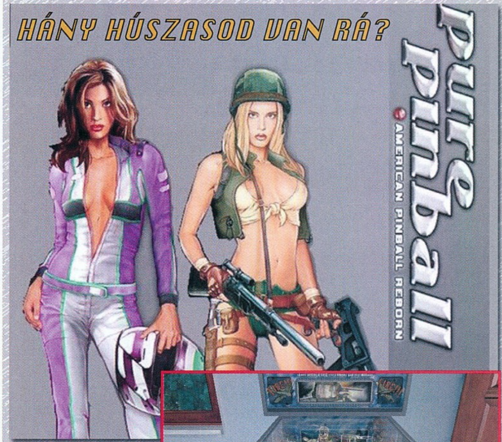
JALECO
MÁS VERZIÓ: GC, PS2

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1-6 Játékos
8 blokk, xbox live

✔ kisautókkal versenyezhetnénk…
× ha nem lenne ennyire pocsék a kivitelezés

2 pont







Ez a program több okból kifolyólag is megérdemli, hogy komolyabban odafigyeljünk rá. Az egyik az, hogy bár PS2-re jelent már meg flipper, X-en sajnos mégis nélkülöznünk kellett a műfajt. Így azoknak, akik valamennyire is fogékonyak erre a stílusra… vagy egyszerűen csak szeretnek nosztalgiázni és visszaemlékezni a '80-as, '90-es évek füstös játéktermeire… már régóta nagy álmuk lehet egy igazi flipperes szimuláció. A másik ok a következő: a **Pure Pinball** név egy igazi magyar (!!!) fejlesztést takar. Nem kell megijedni a fél oldal láttán, ez nem egy Room Zoom jellegű förtelem. Hazánk ismét bizonyított. A harmadik ok ugyanis az, hogy egy végtelenül jól eltalált játékkal állunk szemben. A programban négy asztal található. Ahogy azt a cím már jó előre elárulja, itt nincs semmi más, csak a klasszikus, élvezetes és egyszerű (de nagyszerű) flipper. Csak kilőjük az első golyót és már élvezzük is az adott asztal különlegességeit. Megszűnik a külvilág, édesanyánk/édesapánk/párunk innentől el sem tud majd szakítani minket a géptől. Az Excessive Speed egy autós/versenyes alapokból táplálkozó asztal. Motorzaj, szirénák hangja, miközben jól látható vörös fénnyel árasztja el a környezetet egy rendőrségi villogó. A zene ugyan nem az én műfajom (kicsit diszkós elektronikus zene), mégis van annyira igényes, hogy ez egyáltalán ne zavarjon a gombnyomkodás közben. A World War igazi háborús hangulatot hoz. Tankok, bombázók láthatók mindenhol, miközben robbanások és lövések szakítják meg időnként a rettenetesen jó aláfestő zenét, ami olyasmi, mintha valami drum&bass alapra némi komolyzenei hatást is rátennénk. Természetesen minden nagyon korhű… a bonusznál még egy telegráf hangját is hallhatjuk. A Runaway Train country jellegű muzsikája ugyan szintén nem az esetem, de ez is nagyon jól össze lett rakva. Hegyek között, völgyek között zakatol a vonat… dúdolhatjuk a feladatok végrehajtása alatt. Néha olyan érzésünk van, mintha egy valódi modellezős (vasút) terepasztalon flippereznénk. A Hyper Space nevéhez fűződően a távoli jövőbe repít el minket. Rakéták, műholdak, ismételten igényes elektronikus zene. Nem lehet egy rossz szavam sem a programra, mert nagyon igényesen lett összerakva. Hangzásilag szinte tényleg a tökéletesség határát súrolja. A grafika jó, minden aprólékosan meg lett rajzolva… még nagyon közeli kamerával is megfelelően néz ki az összes tereptárgy. A játszhatóság remek, a hangulat szintén. A szavatosság ugyan időtlen egy ilyen stílusú játéknál, mivel flipperezni szinte bármikor leülhet az ember újra és újra… egyetlen problémám mégis akadt. Ez pedig az, hogy szerintem lehetne több asztal is. A játék minimális helyet foglal egy lemezen, és bőven felférhetett volna rá még úgy ugyanennyi. Ezen kívül azonban tényleg nem tudok semmi rosszat mondani. Van Live lehetőség, ami gondolom az eredmények felrakásáról szól. Ugyan egy többjátékos mód még beleférhetett volna, de felváltva így is lehet vele társaságban játszani. A hazánk fiai alkotta *Iridon* mesterművet készített. Stílusában nem nagyon találni jobbat még más gépen sem. X-en pedig egyedülálló! A flipperek szerelmeseinek kötelező darab…

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

PURE PINBALL

IRIDON / XS GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

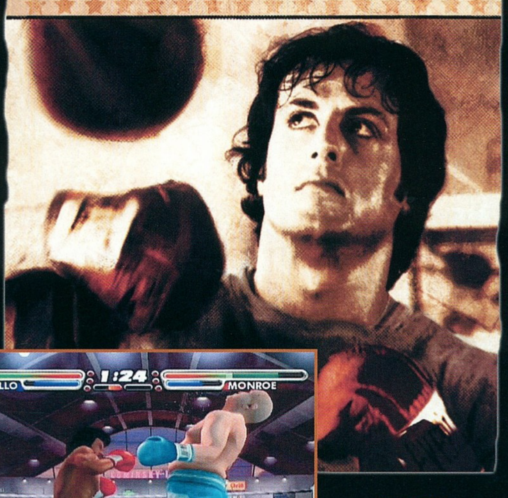
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
76 blokk, xbox live

✔ szinte tökéletesen kivitelezett flipper… ráadásul hazai
× több asztalt is bele lehetett volna rakni

8 pont

ROCKY
LEGENDS



Két nappal a végső lapzárta előtt, vagyis a tervezett lapzárta késő délutánján kaptam kézhez a **Rocky Legends**-t. (A PS2 verzió akkorra sajnos még nem jött meg, majd pótoljuk.) De vazzeg, ha én ezt tudom, hogy még van két napom, akkor tuti nem maradok fel napokig hajnalig, hogy időben befejezzem az autós listát. **(Nincs idő egyéni sérelmeink dédelgetésére, kisfiam! Martin :)** Bár magamat ismerve, nem jártam volna jobban, hiszen eddig világ életemben minden házi dolgozatnak a leadási határidejénél kezdtem el gondolkozni, hogy azért most már el kéne kezdeni. Persze szívesen bevállaltam a kétoldalas cikket. Ha leszámítom a redvás egyetemet, volt rá két hosszú éjszakám. Áh, kit érdekel, úgysem aludtam már legalább egy hete napi 3-6 óránál többet, akkor meg kibírom még ezt a két napot. Első a munka! De legalább úgy aludtam ez alatt a kis idő alatt, mint a bunda. Még a (október 5-ei délelőtti) Kondorosi úti 26 perccel korábbi épületrobbantásra sem ébredtem fel, pedig itt történt a lakásunk mögött max. 200 méterre. A párom beszámolója szerint nagyobbat szólt, mint egy mennydörgés. Amikor levitte a kutyát sétáltatni, legalább egy kilométeres körzetben mindet ellepett a porfelhő. A helikopterek, mentők, tűzoltók és egyéb szervek pedig fel-alá cikáztak. De hát nekem csak fél kettőre kellett bemennem egy gyakorlatra, már pedig akkor még isten sem vesz rá, hogy felkeljek 12 előtt.

MENÜRENDSZER

Bevezetőnek elég annyi a játékról, hogy a Rocky mozisorozat alapján készült, és bár volt két évvel ezelőtt egy korábbi verzió, az valahogy nem váltotta be teljesen a hozzá fűzött reményeket. Persze még megemlítem majd a film(ek) és a játék közötti párhuzamokat, hiszen a film ismerete nélkül nincs is sok értelme a stuffnak, de most már essünk végre neki a mindenségit!

Na tehát. Rögtön egy impresszív intro fogad bennünket, ahol a filmekből és a játékból összeválogatott képsorok hozzák lázba a kedves játékosokat. (Természetesen a már jól ismert Rocky-s betétdallal fűszerezve.) A főmenüben a negyedik rész muzsikájával kényeztetnek minket, a háttérben szintén jellegzetes képsorok váltogatják egymást. Viszonylag sok menüpont közül válogathatunk – a karrier módot majd később említeném. Az Exhibition Match-ben gyorsmérkőzéseket nyomhatunk egyedül, vagy egy barátunk ellen. Összesen 44 bokszoló, legalább két szerelés, és 22 különböző helyszín közül választhatunk. Kezdetben még nagyon kevés az elérhető ezek közül. Knockout Tournament egy piramis rendszerű, egyenes kiesésű bajnokság, ahol összesen 16 gépi, vagy emberi játékos vehet részt. A Survival Mode még le van zárva. A nevéből is kiderül, hogy itt minél több egymás utáni kihívó legyőzése a cél. Nincsenek menetek, nem számolják az időt, nincsen rászámolás. Az első földre kerülésig megy a bunyó.

A Trainingben különféle edzéseket végezhetünk, akár egyedül (9 félét), akár egy barátunkkal versengve (5 félét). Az elért pontszámot jegyzi a gép. Ezek afféle minijátékok, és majd csak a karrier módban lesz igazán szükség rájuk. A Practice Mode-ban gyakorolhatjuk be a mozdulatokat. Az Options-ben csak két dolog beállítása szorul magyarázatra. Az egyik a „3-Knockdown rule", vagyis hogy egy menetben max. 2-szer lehet a bokszolókra rászámolni. A harmadik földre kerülés automatikusan technikai KO-t jelent. A másik a „Saved by the bell", vagyis hogy ha a rászámolás közben szól a gong, akkor mindenképpen megmenekültünk. De ez a két beállítás csak az Exhibition Match-re és a Knockout Tournamentre vonatkozik. A Shopban nyithatunk meg új bokszolókat és helyszíneket, vagy a Rocky filmek trailereit, és minden egyéb titkos dolgot. A szükséges pénzt a karrier módban szerezhetjük meg. Az Extras-ban találunk infókat a ökölvívókról és a helyszínekről, valamint itt tekinthetjük meg a videókat és az elmentett replay-eket, vagy hallgathatjuk meg a Jukebox-ban a bajnokok bevonuló dalait. A rekordjainkat és a készítők listáját is itt tekinthetjük meg.



A MÉRKŐZÉSEK

A küzdelmek különböző helyszíneken zajlanak. A karrier módban a ranglistánktól függően egyre népesebb és nívósabb helyeken bokszolunk majd. A Rocky-ból elhíresült szereplőknek saját bevonulásuk is van, de azért a többi bokszolónak is van saját dala.

Küzdés közben három csíkra kell figyelni. A legfelső az életerőcsíkunk. Mint minden hasonló játéknál, ezen is van még egy réteg, amely gyorsabban fogy az ütéseknél, de hamar is regenerálódik. Ha ez a réteg elfogy, a földre kerülünk. Rászámolásnál az A-t kell gyorsan nyomkodni, amíg be nem telítődik egy csík. Alapbeállításnál csak kétszer kerülhetsz földre, a harmadiknál veszítesz, de egyébként sem tudnál már felkelni. Már a második földre kerülésnél is igen keményen kell nyomkodni az A-t. Az alsó kék csík a kitartásunkat jelzi. Értelemszerűen akkor fogy, ha ütünk. Ha nagyon lefogyna, pirosra vált. Ilyenkor lassabban és gyengébben tudunk csak ütni. Egy pici sárga csík telítődik minden sikeresen bevitt kombó után. Ha megtelt, megjelenik a „super 3x" felirat. Ilyenkor három super ütést hajthatunk végre (lásd BOX).

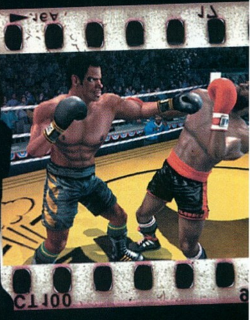
A szünetekben az edzők látják el tanácsokkal a küzdő feleket, csak kár, hogy szinte mindig ugyanazt a szöveget hangoztatják.

A meneteket a megszokott módon pontozzák a betalált ütések számai aránya alapján. Döntetlen menet esetén 10:10, egyébként mindig a jobb bokszoló kap 10-et, a másik pedig a teljesítményéhez arányosan 9-et, 8-at, vagy 7-et. A menetek száma a küzdelem rangjától függ. 4 menettől akár a maximális 15-ig terjedhet. (Egy ideje már a profi bokszban is csak 12 menet van.) Ha valaki KO közelbe kerül, halkan felcseng a híres Rocky betétdal.

BOKSZ

Több, mint 3 évig foglalkoztam harcművészetekkel, ezen belül pedig legalább 2 évig tanultam (kisebb-nagyobb szorgalommal) freestyle-t. Ez egy a thaibox alapjaira épülő (kiegészítve a komplett boksztechnikával, Jeet Kune Do és birkózó elemekkel), de annál is keményebb és technikásabb amerikai keltezésű küzdősport (pl. sok UFC-s freestyler). Itt megtanultam, hogy bár sokszor tévesen lebecsülik, az összes létező harcművészet és küzdősport közül messzemenően a boksz rendelkezik a leghatékonyabb kéztechnikával. Nem véletlen, hogy a legtöbb K1-es, vagy UFC-s elsősorban a bokszra esküszik. Vagy említhetném Bruce Lee-t is, aki a saját maga által megteremtett Jeet Kune Do („megállított ököl útja") full-contact kung-fu stílusába belevette a komplett boksztechnikát. Rájött ugyanis, hogy a hagyományos harcművészeteknél használatos formagyakorlatok egy utcán nem sokat érnek. Úgy tudom személyesen Mohamed Alitól vett leckéket. Tudásomat általában mindig jól szoktam hasznosítani a realisztikus bunyós játékoknál. Így voltam a Rocky Legends-szel is, bár igaz hogy csak részben, mert egy-két dolog nem tetszett. Egyébként már a Rocky filmek sem a valósághű bokszról szóltak. De hát végül is ki a fenét érdekel, ha egyszer úgy jók ahogy vannak, a meccsek közben pedig csontig rágja az ember az ujját izgalmában?

Az egyes bokszolóknak nagyon hasonlóak az ütéseik, de azért vannak eltérések. Én elsősorban csak Rocky-val foglalkoztam. Potom 235(!) féle mozgás- és ütéskombinációt írnak le csak nála. És ebbe még nem számoltam a bele „super 3x"-os mozdulatokat. X: bal egyenes fejre (jet/jab), Y: jobb egyenes fejre. A: bal egyenes testre. B: jobb egyenes testre. Fel/le + bármilyen gomb: egyenes helyett horog. R + bármilyen gomb: egyenes helyett felütés. (Ez nagyon durva, mert az állcsúcsnál kapott felütés közvetlenül az agyat éri.) L: blokkolás, vagy elhajolás. L+R+fel/le: kitérés valamilyen irányba. Back: beszólás az ellenfélnek. Ez utóbbival csak óvatosan, mert bár tetszik a közönségnek, ha nem vigyázunk, könnyen egy gyomrossal végezhetjük miközben a kezünkkel hadonászva hergeljük a másikat. R és valamelyik (minden bokszolónál más) két gomb egyikének nem együttes, hanem egymás utáni benyomása egy szuper mozdulathoz vezet. Rocky-nál például az R, X egy szuper bal horog (úgynevezett csapott, vagy parasztlengő), az R, Y pedig egy szuper felütés. Ezek lassúbb, és nehezebben bevihető kockázatos ütések, de iszonyú romboló hatással bírnak. A „super 3x" esetén, ha valamelyik szuper ütéssel kezdünk, az utána véghezvitt bármely két ütés is szuper erősségű lesz.



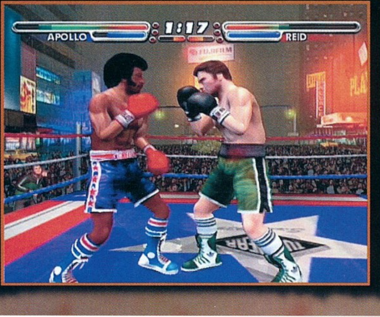
A következő dolgok nem tetszettek, mert irrealisztikusak: A jetekkel (gyors balegyenesekkel) nem lehet távol tartani az ellenfelet, de a testre bevitt horgokkal igen. Alapszabály, hogy az elülső kéz a gyors és biztonságos, a hátsó pedig az erős. Itt szinte nincs különbség bal és jobb kéz között. A valóságban az ugyanazzal a kézzel végrehajtott kombók gyengék, itt viszont mindegy, hogy bal, jobb, bal, vagy bal, bal, bal kombinációt használunk. Nem értem miért vesz le többet egy testhorog, mint egy fejhorog? Ha egy ideig nem találjuk el az ellenfelet, hamar regenerálódik, és olyan, mintha nem is kapott volna egy pofont sem. Rocky kezdetben balkezes volt, aztán tért át a szemsérülése miatt a másik alapállásba, itt viszont nem így van. **(Hoppá, a megfigyelő! Martin)**

KARRIER MÓD

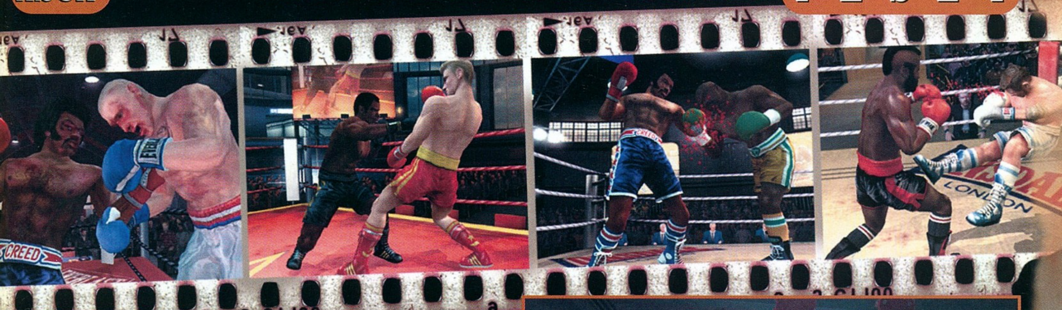
Négy bokszoló közül választhatunk: Rocky Balboa, Ivan Drago, Apollo Creed és Clubber Lang.

Kezdetben szerintem mindképpen a novice-t válasszuk, mert az elsőre furcsa irányítás miatt nehéz lesz. Mindegyik karakterrel le kell győznünk egy kezdeti ellenfelet, hogy felfigyeljenek ránk, majd kezdődhet is a bokszkarrierünk. Rocky egy utcai verekedésen bizonyíthatja rátermettségét. Majd mondjuk a 25. rangról indulva felküzdheti magát a bajnokig, vagyis Apollo Creedig. Majd a filmhez hűen megküzd Clubber Langgel, Dragoval, majd pedig Tommy Gunnal.

Általában mindig több ellenfél közül választhatunk. Meg van az is adva, hogy hányszor edzhetünk a meccs előtt. Ez fontos, ugyanis 5 alapértékkel rendelkezünk (erő, gyorsaság, kitartás, lelkierő, valamint kéztechnika), melyeket folyamatosan fejleszteni kell. Az automatikus edzéssel mindig kapunk 5 biztos pontot, de ha saját ma-













gunk ügyesebbek vagyunk, akár 10-et is elérhetünk. Érdemes az edzéseket begyakorolni a Trainingben. Az ellenfeleknek külön életpályát találtak ki, és mindig kapunk tanácsot, hogy hogyan érdemes legyőzni. Ha nem tudnánk legyőzni, akkor két lehetőség van. Mivel csak a meccsek után ment a gép, be is tölthetjük újra az állást. Másik lehetőség, hogy folytatjuk, vagyis elfogadjuk a vereséget. Ilyenkor romlik a mérlegünk (győzelem/vereség/döntetlen), de kapunk plusz időt edzeni a visszavágó előtt. A másik három szereplőnek is külön kitaláltak egy-egy sztorit. Dragot egy katonai bázison választják ki több elit katona közül. Apollo még amatőrként legyőzi Tony Duke-ot, majd megkéri, hogy legyen az edzője. Clubber Lang pedig a sitten remekel egy kisebb bunyó keretében.

TRAINING

A játékban 9 különféle edzéstípust találunk, de a csirkekergetés még kezdetben zárva van.

Helyhiány miatt most csak a Rocky által használt 5 gyakorlatot magyaráznám el.

MARTIN BELESZÓL!

Rocky király, beszédhiba király, bedagadt szem miatt „vágjátok fel" nyöszörgés király, műbőr kalap király, szürke póló király, izzadt hónalj király, lépcsőre felfutás és ott kar magasba dobás király, zene király, mikrofonhajak király, lobogó selyemgatyák király, Apollo király, Hulk Hogan király, Ivan Drago király. A játék? *Nemannyirakirály*... De azért jópofa! ;)

Punching Mitts (iskoláztatás): Az edző által megadott ütéseket kell minél gyorsabban végre = erő.

Speed Bag (?): Az A vagy B gombot kell olyan ütemben nyomkodni, hogy a csíkon jelzett határérték közepén maradjunk = gyorsaság.

Skipping (ugrókötél): Azt a gombot kell adott időben megnyomni, amit a keringő piros karika keresztez. Ha nyomva tartjuk az L-t, növeljük a tempót, és faramucibb mozdulatokat csalunk elő = kitartás.

Situps (felülés): Az A és B gombok gyors nyomkodásával közelítsük meg a határértéket, majd néhányszor lépjük is át, hogy intenzívebbé tegyük az edzést, de vigyázat, mert ilyenkor hamar elfogy az erőnk = lelkierő.

Heavy Bag (zsákolás): Mindig három egymást követő mozdulatkombinációt kell végrehajtani időn belül. A gyakorlat csak a zöld felületen állva érvényes = kéztechnika.

SZEMÉLYES BENYOMÁSOK

Haladjunk végig sorjában. A játék grafikája elsőre nem tűnik kimagaslónak. Rocky első utcai bunyója például eléggé középszerű látványt nyújt. De azért akadnak hatalmas csillogó-villogó pengeéles stadionok is. A közönség egész jól néz ki. Előfordult, hogy üvegeket, vagy konzerveket hajigáltak a ringbe. (Ezeket arrébb is lehet rugdosni.) A karakterek is viszonylag jól kidolgozottak, közelről szép izmosak. Az ismert arcok mind-mind felismerhetőek mint pl. Paulie, Mickey, Drago orosz edzője, Tony Duke stb. Bár inkább mulatságos látványt keltenek, mint komolyat.

A küzdőfelek mozgása is korrekt szerintem. Nem játszottam az előző résszel, de láttam a trailerét a Splinter Celles lemezen. Szerintem finomítottak a grafikán.

A játék zenéje nagyon frankó, bár ez inkább a filmes licenceknek köszönhető. Ettől függetlenül nagyon jó újra hallani. Egyszerűen megunhatatlan. De például hová tűnt az „Eye Of The Tiger" (Rocky III) ? Én ha tehetem németül játszom, mivel így gyakorlatilag anyanyelvi szinten értek mindent. Az nagyon tetszett, hogy Rocky német hangja, a Rocky 3, 4 és 5-ben szerepelttel egyezik, mivel én többnyire a német szinkronnal ismerem a filmet. Az a magyar szinkron amit az RTL-en bemutattak, az valami botrányosan sz*r. Mindegy. A játékban a Rocky 5-ös filmbejátszásnál, amikor leüti GW Duke-ot, viszont teljesen más hülye szöveget mond a német szinkronban is. A többi szereplő szinkronhangja pedig már teljesen más volt. Azt hiszem így van ez az angol hangokkal is. A többiben nem vagyok biztos, de az tuti, hogy nem Stallone hangját halljuk. Neki olyan jellegzetes George Clooney-s hangja van, csak valahogy beszédhibás. Helyette valami hülye álakcentusos hangot találtak. Fújj!

A térhangzás nem igazán érvényesül, talán egy-két esetben az edzéseken a háttérzajok. Ennyi.

Az effektekkel egyébként nincsen baj.

Az irányítás az elején problémát okozhat, de hamar meg lehet szokni. Egy kicsit gyakoroljunk a Practice Mode-ban mielőtt belekezdenénk egy karrierbe. Főleg a szuper ütéseket. Az edzéseket se felejtsük el begyakorolni a Trainingben. Ne a karrier módban próbáljuk ki, mert elcsesszük az edzéspontokat.

Mivel 4 különböző karakterből kell bajnokot faragni, elegendő ideig leköt a játék. Rocky-val két éjszaka alatt sikerült. Aztán próbálkozhatunk a nehezebb fokozattal is. Ja és hát ott van a multiplay lehetősége is. Sok-sok bokszolót, és egyéb finomságot nyithatunk meg. (Például Rocky 1985-ös izmosabb karakterét,)

A hangulat a helyén van. Igaz persze, hogy a játék váza csak egy középszerű bokszjáték, de nagyszerű körítést kapott. Egy kicsit emlékeztet a Ready 2 Rumble-re, ami igen nagy dicséretnek számít. Biztos vagyok benne, hogy minden régi Rocky rajongónak megdobban majd a szíve az ismerős arcok, helyszínek láttán és dallamok hallatán. Ha nem láttad a filmsorozatot, azt már csak azért is pótold, mert igazi klasszikus. Ha érdekel a játék, akkor meg főleg. Nekem is kéne már a DVD gyűjteményembe a Rocky sorozat, csak hát borsos ára van. Az angol szinkron a játékban hallott filmes trailerek alapján nagyon jó lehet. Az új kiadáson magyar nyelv is van, de ha az az RTL-es szinkron, akkor köszi szépen nem kell...

ROCKY FILMTÖRTÉNELEM TÖMÖREN

Rocky (1976): Rocky Balboa (Sylvester Stallone) az olasz csődör, egy balkezes lepukkant bokszoló, aki egy Philadelphiai szakadt negyedben tengeti unalmas életét. Közben Paulie barátja húgának udvarol. Egy szép napon lehetőséget kap a nehézsúlyú világbajnoktól Apollo Creedtől (Carl Weathers), aki reklámfogásból egy amatőr bokszolót keres, aki kiállhat vele a címért. Mickey az öreg edző, és az egykori bokszbajnok segít neki a felkészülésben. Rocky-nak sajátos edzési stílusa van, mint például a marhahús-püfölés. Gyerekekkel kocog együtt, és 4-5 nyerstojást kap be reggelire. A mérkőzésen végül hihetetlen akaraterőről tesz tanúbizonyságot. Pontozással veszít ugyan, de az eltört bordájú Apollot csak a gong menti meg.

Rocky II (1979): Rocky összeházasodik Adriennel. Megsérült a szeme, ezért nem küzdhetne, de pénzproblémáik vannak. Apollo visszavágót követel. Közben megszületik Rocky-ék gyereke is. Újabb edzőmódszerként a csirkeüldözést vetik be. A mérkőzés végén mindketten földre kerülnek, de csak Rocky áll fel.

Rocky III (1982): Rocky gazdag és sikeres, még szobrot is emelnek neki. Clubber Langnek (Mr.T) a mogorva fekának nem tetszik Rocky sikersorozata, aki még a legalább 140 kilós Hulk Hogannal is kiáll egy jótékonysági mérkőzésen. Clubber Lang csúnyán kiüti Rocky-t, Mickey pedig meghal szívrohamban. A vereség után Apollo segít Rocky-nak, hogy visszaszerezze a „tigris szemeit", ugyanis világbajnoki éveiben elpunnyadt. A kezdeti kedvetlenedés és félelem után a felesége jól beolvas neki, mire ő keményen edz, majd leveri Clubber Langet.

Rocky IV (1985): Ivan Drago (Dolph Lundgren) a szovjet kolosszus bokszbajnok bizonyítani akar az USA-ban, de Rocky helyett Apollo lép a ringbe, mert utoljára szerepelni akar. Apollo meghal a mérkőzés során, Rocky pedig bosszút esküszik. Amíg Dragot egy high-tech edzőteremben pumpálják doppinggal, addig Rocky az orosz hómezőkön kocog és fát vág. Apollo volt edzője Tony Duke segít neki. Az egy fejjel kisebb Rocky a hosszú és kilátástalan 15 menet végén kiüti Dragot.

Rocky V (1990): Rocky-ék csődbe mennek. Visszaköltöznek a régi negyedbe. Az orosz mérkőzésen súlyos agykárosodást szenvedett, ezért többet nem edzhet, bár egy GW Duke nevű ürge rá akarja venni. Közben egy ifjú bokszoló Tommy Gunn (Tommy Morrison) felkeresi Rocky-t, ő pedig idővel fiává fogadja. De ő elhagyja Rocky-t, és GW Duke alá szerződik. Rocky még időben rájön, hogy inkább a saját fiával kéne törődnie, akinek egyedül kellett megoldania a suliproblémákat. Tommy megunja, hogy Rocky bábjának tekintik, ezért utcai verekedést produkál vele. Rocky nem szívesen, de végül legyőzi, majd behúz egyet GW Duke-nak is.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

ROCKY LEGENDS

UBI SOFT

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 Játékos
dd 5.1, xbox live

✔ rocky hangulat
× picit középszerű

7.5 pont

PROLÓGUS

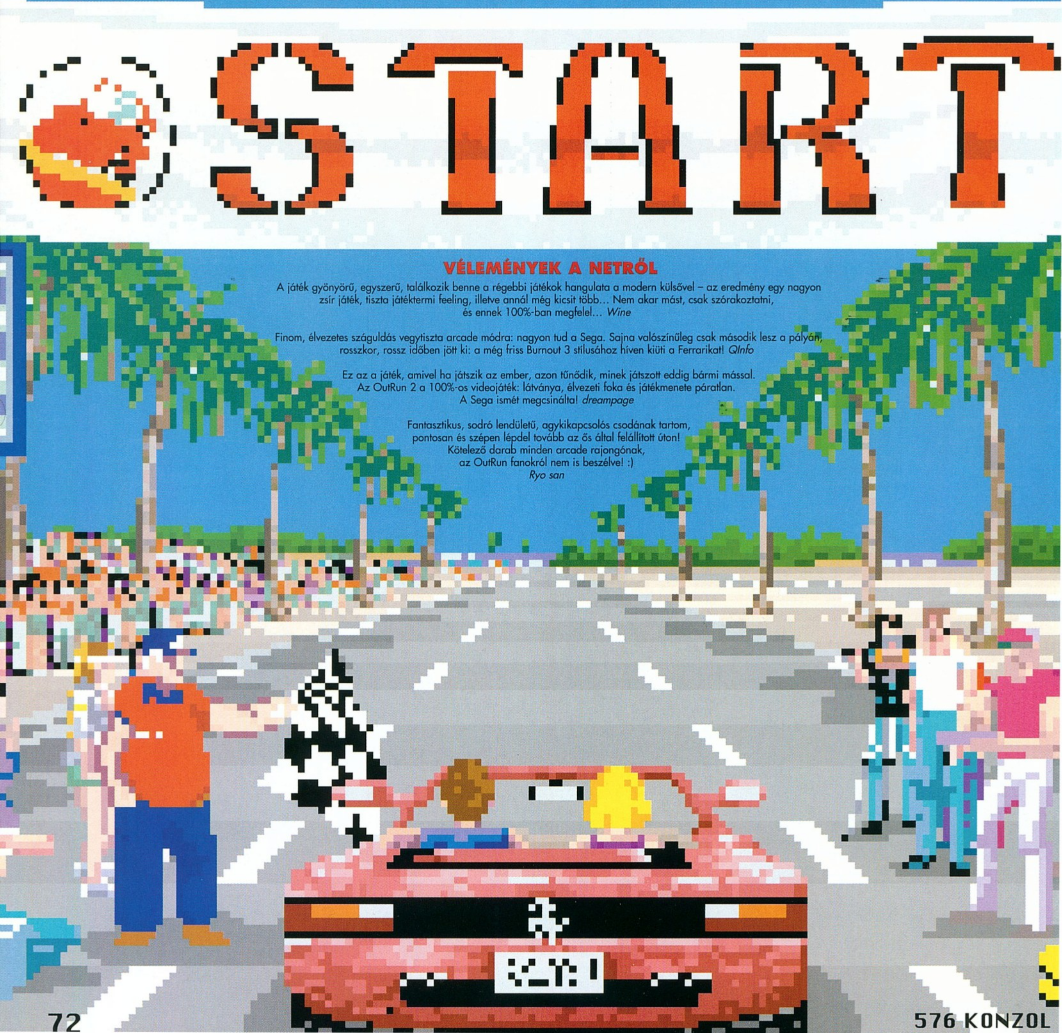
„Meghoztam az Xbox-ot és a Vietcong cikket!" – üvöltötte be a szerkesztőség csendjébe Dzson, miután berúgta az irodám ajtaját, majd a bal kezében tartott, láthatóan mázsás súlyú, hatalmas zacskótól megszabadulva – és emígy megkönnyebbülten kiegyenesedve görnyedtségéből – ledobta magát az ülőgarnitúrára. Miután kifújta magát, jobb dolga nem lévén összeszerelte a Dobozt a TV-vel és a hangrendszerrel, majd turkálni kezdett az új X-es anyagok között.

„Próbáld ki az OutRun 2-t, arról írok a következő számban..." – ajánlottam neki.
„Outrun 2? Az a régi arcade baromság? Áh..." – jött a válasz...

DVD töltés, indítás. Dzson feszült figyelemmel nyom egy, majd még egy menetet. „Mi ez a sz*r?" – értékeli tömören és velősen Dzsoniboy a látottakat. De aztán valamiért újra nekifeszül...

Az elkövetkező *bő egy óra* mondhatni eseménytelenül telik. Dzson átlag 8 percenként áll fel, hogy „most már indulnia kell", majd két pillanattal később ugyanazzal a lendülettel újra felmarkolja az X irányítóját, és „Na, még egyszer megpróbálom, de most egy másik kocsival!" felkiáltással, felpörgött, átszellemült arckifejezéssel újra és újra nekifeszül a játéknak. A Ferrari jellegzetes motorhangját és a gumik csikorgását csak néha töri meg egy-egy Dzson orra alatt elmormogott mondat („Vázzeg, majdnem megvolt!", „Bakker, már láttam a célt...").

Én mindvégig csendben mosolygom. Már tudom, hogy erről a játékról nem lesz nehéz írni... Csak vissza kell emlékeznem Dzson fejszerkezetére... ;)



VÉLEMÉNYEK A NETRŐL

A játék gyönyörű, egyszerű, találkozik benne a régebbi játékok hangulata a modern külsővel – az eredmény egy nagyon zsír játék, tiszta játéktermi feeling, illetve annál még kicsit több... Nem akar mást, csak szórakoztatni, és ennek 100%-ban megfelel... *Wine*

Finom, élvezetes száguldás vegytiszta arcade módra: nagyon tud a Sega. Sajna valószínűleg csak második lesz a pályán, rosszkor, rossz időben jött ki: a még friss Burnout 3 stílusához híven kiüti a Ferrarikat! *QInfo*

Ez az a játék, amivel ha játszik az ember, azon tűnődik, minek játszott eddig bármi mással. Az OutRun 2 a 100%-os videojáték: látványa, élvezeti foka és játékmenete páratlan. A Sega ismét megcsinálta! *dreampage*

Fantasztikus, sodró lendületű, agykikapcsolós csodának tartom, pontosan és szépen lépdel tovább az ős által felállított úton! Kötelező darab minden arcade rajongónak, az OutRun fanokról nem is beszélve! :)
Ryo san

MINDENNEMŰ ARCADE SZÁGULDÁS ALAPJA

TÖRTÉNELEM

1986-ban a *Sega* történelmet írt a játéktermekben, méghozzá az autós játékok kategóriájában. Megjelent ugyanis az OutRun, amelyről nem túlzás azt állítani, hogy egy korosztály *kultikus* vezetős arcade játéka lett. Nem véletlenül. Hatalmas képernyő, fülbemászó dallamok, színpompás grafika, akkor még hihetetlen sebesség, kormány, váltó, fék- és gázpedál segítette a játékosokat, hogy egy ideig egy tűzpiros Ferrari Testarossa volánja mögött érezhessék magukat, egy szőke bombázóval az anyósülésen...

Mielőtt továbbmennénk, talán járjuk körül ezt a *játékterem* kérdést. Játékterem = arcade. Egy hely, hogy pénzbedobós gépek vannak. Manapság azonban az „arcade" már mint jelző is szerepel a játékosok szóhasználatában: olyan játékokat hívnak a tesztelők és gamerek arcade anyagoknak, melyekhez leginkább csak ügyesség kell, és szinte semmi gondolkodás, legyen szó bunyós stuffokról, könnyen kezelhető autóversenyekről, vagy mindenféle „agyatlan" lövöldözős programokról. Talán azt is elmondhatjuk, hogy a sznob (tudatlan?) játékosok körében az arcade titulus mára már egyfajta pejoratív, *lekicsinylő* töltést, felhangot is kapott... Persze nem volt ez mindig így!

De milyen is valójában (pontosabban: milyen volt régen, a játéktermek fénykorában – mert valljuk be, a játéktermek kora sajnos leáldozott) egy vérbeli arcade játék?

Először is a kor technikai lehetőségeihez mérten rendkívül szép, vagy talán inkább látványos grafikával találtt. Képzeljétek el: áll a játékteremben 20-30 gép egymás mellett. Melyikhez megy oda az átlag arcade gamer? A legszínesebbhez, a legnagyobb képernyőjűhez, amelyiken a legnagyobb figurákat, legizgalmasabb kocsikat, legzúzósabb akciót látja. Ha már látvány, akkor legyen hang is! Az egyszerű prüntyögés senkit sem vonz: bömbölő zene kell, robbanás, fékcsikorgás.

Oké, az első lépés megvan. Az arcade masina odavonzotta a bámészkodót. De most jön a lényeg! Olvastam egyszer valahol egy okosságot, hogy egy optimálisan megszerkesztett arcade játékkal egy átlag gamer kettő, kettő és fél percet tud nyomni. Ennyi idő alatt kell olyan játékélményt produkálni, hogy az ember agyában (lehetőleg) átkattanjon valami, és ingerenciát érezzen, hogy újra és újra bedobjon egy érmét, és újra tegyen egy próbát: hátha majd most jobban sikerül, messzebbre jut a pályán, vagy végre le tudja verni azt az idegesítő képű ellenfelet.

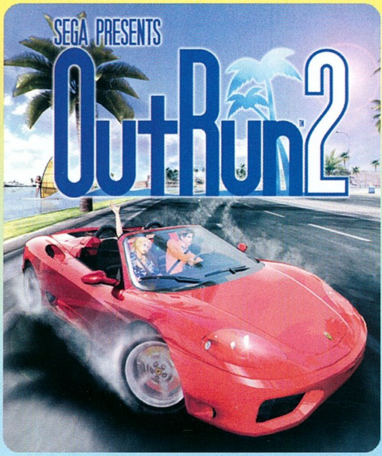
Most gondoljatok bele: micsoda buktatókkal teli és komplikált dolog ez? Ha a játék túl nehéz, ha idegesítően keveset mutat magából, nem fogsz újra nekifutni. Ha viszont könnyű? Hamar kiismerik a gamerek, végigviszik, lenyomják, és a gép nem termel elég zsetont, senki sem lesz többé kíváncsi rá, nem állják körül, nem nyüstölik – ergo veszteséges, bukás lesz...

Egy jó arcade játék tehát gizdán látványos, csípősen vagány. A jó játéktermi stuffnak úgy kell kicsalni a gamer zsebéből az érméket, hogy közben szórakoztat. Vágynod kell rá, hogy újra nekifuss. Úgy kell nehezen teljesíthető kihívást nyújtania, hogy közben azért meg is mutassa magát. A jó játéktermi játékot ki kell ismerni, mesterévé kell válni, hogy aztán ott állhasson a gamer az ámuldozó „amatőrök" körében, és végigfusson rajta az a bizonyos, gyönyörű érzés: *én most itt nagyot alakítottam*! A jó arcade játékra igaz: sok ügyesség és sok gyakorlás kell hozzá; és meg egy dolog – sok credit, azaz zseton, azaz pénz...

...és most el is érkeztünk a lényeghez. Az otthoni számítógépek és videojátékok technikai tudásának fejlődése szépen lassan *megölte* a játéktermeket... és megölt még valamit: *az igazi arcade érzést*. A játékosok elszoktak a játéktermektől, hiszen már otthon is közel ugyanazt a minőséget kapták, ráadásul elvileg ingyen. (Gyakorlatilag persze egyszer kifizeted a gép és a szoftver árát, de utána már annyiszor futsz neki a *kihívásnak*, ahányszor csak akarsz.)

A játékteremben az újabb és újabb continue, azaz „folytatás", vagy „menet" ugyanis pénzbe kerül. Ott rá vagy tehát kényszerülve arra, hogy a legjobbat hozd ki magadból, hogy nagyon odafigyelj. Otthon mi a helyzet? Tízszer, százszor, akárhányszor is rá tudsz nyomni egymás után a „continue" feliratra; nem lesz többé a hibázásnak, bénázásnak, vagy rontásnak *súlya*! Így szinte lehetetlen így belőni az optimális játszhatóságot – mindenki ismeri a mai konzoljátékok legnagyobb rákfenéjét: hiába a csodálatos audio-vizuális megjelenítés, ha egy stuffot egy nap alatt ízekre lehet szedni, és ugyanígy semmit sem ér a csillogó-villogó grafika, ha a game játszhatatlanul nehéz, vagy idegesítően csaló.

Van egyébiránt még egy fontos ismérve a jó arcade játéknak: nem „megnyerés orientált", mint a számítógépes és konzolos játékok – azaz lényegében végtelenített: ha lenyomod az összes pályát, újraindul az egész, csak nehezebb fokozaton, gyorsabban, stb. Semmi másért nem folyik a küzdelem, csak a minél magasabb pontszámért! Hogy felkerülhess a high score tábla élére; hogy az utánad következő gamerek lássák a három betűs monogramodat – és egy-két híresen klasszikus arcade játék esetében esetleg évekig, évtizedekig ne tudják megdönteni rekordodat! Sajnos, ez a tendencia is kihalófélben van manapság. A legtöbb esetben a fejlesztők úgysem tudnak (vagy nem is akarnak?) elég pályát belepakolni az „otthoni gépekre" készült játékaikba, ezért a gamerek sokszor (megjegyzem: joggal!) elégedetlenek...



Az egész így összességében tulajdonképpen egy nagy, megoldhatatlannak látszó *paradoxon*. Az otthoni gépekkel kinyírták a játéktermeket, melyek lényegében nem az „ifjúság megrontói", vagy az „ördög tanyái" voltak (ahogy jó pár évvel ezelőtt nevezték őket *egyesek*), hanem mondhatni gamer-klubok és szórakozóhelyek, ahol tényleg iszonyatosan királyul el lehetett tölteni az időt, és néha már nem is a gépekről meg a játékokról szólt az egész ottani hangulat, hanem a csoportos ökörködésről.

A játékosok mára már hazamentek és odaragadtak a TV-k elé, legtöbbször egyedül nyomják a stuffokat, nagy magányukban, sokakon elhatalmasodott a „monitorbetegség" (gyk.: *kockafejű*), és az egyre-másra megjelenő új játékok sem elégítik már ki az igényeket, hiszen *képtelenség* őket elégséges tartalommal megtölteni. Hajszoljuk az „örökké tartó" szórakozást, pedig ilyen nincs és nem létezik – még egy évekig játszható sakkprogramnál sem...

De láss csodát, merre kezd újfent elmozdulni az egész konzolos játékpiac is? Az ügyességen alapuló multiplayer, hálózatos és internetes játékmódok felé, hogy újra összehozzák az embereket – mert a játékfejlesztők és a kiadók kénytelenek voltak rádöbbenni, hogy igazán jót csak „ember" ellenfelekkel és társakkal lehet játszani.

Együtt, társaságban, egymással, egymás eredményeivel versengve. Például arcade, ügyességi játékokkal! ;)

1986-ban a Sega történelmet írt a játéktermekben, méghozzá az autós játékok kategóriájában. Igaz, hogy az OutRunt 1987-ben a *US Gold* átportolta Spectrumra, Amstradra, Commodore 64-re, Amigára és Atari ST-re, de az akkori gépek és szoftvereik minősége meg sem közelítette a játéktermi gép által prezentált hihetetlen élményt.

Tizenhét év után most megjelent minden idők leghíresebb arcade autós játékának a folytatása. Tizenhét hosszú évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy a Sega méltán híres fejlesztőcsapata, az AM2, Makoto Osaki producer vezetésével elkészítse az új játéktermi verziót.

Tizenhét év kellett ahhoz, hogy bele merjenek vágni az új rész elkészítésébe, hisz tudták, hogy a legendás előd hírnevén **nem eshet csorba**.

Tizenhét évig kellett várnunk, hogy ugyanazt a minőséget kaphassuk egy otthoni konzolon, mint a játékteremben.

Egy gép van **jelenleg** a piacon, amely erre a csodára képes: az Xbox!

MI AZ, HOGY OUTRUN?

Az OutRun egy végtelenül egyszerű, de mégis szórakoztató és változatos arcade autóverseny, amely lefektette a stílus alapjait. (Szerinted a Burnout miből merített? ;) Adott egy „rajt", és öt „cél". Minden pálya végén kétirányú elágazás, ahol döntetnünk kell, hogy merre megyünk tovább. Könnyen kiszámolható, hogy összesen 15 pályán, egy menetben ebből ötöt érintve, többféle módon juthatunk el valamelyik célig. A játékban – a többi kocsi és a néha gyilkos kanyarok mellett – legnagyobb ellenségünk a könyörtelenül visszafelé számláló stopperóra. Egy-egy szakaszra adott időnk van, a maradék időt mindig továbbvisszük. Fatális ütközés vagy borulás esetén álló helyzetből indulunk, ezzel értékes másodperceket vesztve.

Ezek az eredeti arcade automata alapjai, és ehhez jönnek hozzá most a különböző extra játékmódok az otthoni, konzolos, Xbox-os verzióban!

HAJRÁ!

Az brit illetőségű *Sumo Digital* legalább olyan (ha nem nagyobb) fába vágta a fejszéjét, mint az AM2, amikor elvállalták az **OutRun 2** átportolását. Nem engedhették meg maguknak, hogy készítenek egy egyszerű konverziót, egy némileg lebutított változatot, amire a megcélzott vásárlóréteg végül majd csak lekicsinylően legyint: „Na, egy újabb béna arcade port!". Egy 100%-os, tökéletes játék volt a cél, és látva az OutRun 2 játéktermi gép erejét a srácok úgy gondolták: jelenleg csak az Xbox képes erre a feladatra... *Az OutRun 2 nem engedheti meg magának, hogy megbukjon!*

A „történelemben" már meséltem róla, mi kell egy sikeres arcade játékhoz: bődületesen látványos grafika, elsöprő sebesség, fincsi játszhatóság, elragadó hangulat, jelen esetben, otthoni konzol révén lebilincselő, hosszú kikapcsolódást nyújtó extra játékopciók, és a többjátékos, internetes nyomulás lehetősége. Nem árulok zsákbamacskát: az OutRun 2 mindegyik feltételt teljesíti!

Miután behelyeztük a DVD-t, és bejött a főcím, várjunk egy kicsit. *Kedvcsináló következik!* Pár perc múlva felcsendül a jellegzetes OutRun muzsika speciális remix változata, és beindul az intro.

De milyen intro? Nem több az egész, mint fél perc, de olyan elsöprő lendülete van, hogy a végén a gamer őrült vércse módjára vág rá a kontrollerre, hogy már ő is nyomhassa végre! Pergő rockzene, iszonyat gyors vágások, gyönyörűséges tájak, pompás őszi erdő, csillogó-villogó gyártelep, hatalmas függőhíd, vakítóan sárgás naplemente piramissal, napsugaras tengerpart az elmaradhatatlan pálmafákkal, ködös hegyi falu, hőlégballonok... és az a bizonyos, semmihez sem hasonlítható, visító-vinnyogó, de ugyanakkor bömbölő hang a vérpiros Ferrari alól, amely őrülten driftelve, az égett gumi füstfelhőjét maga után húzva száguld végig a csodálatos tájakon...

Kezdés után nem árt, ha kreálunk magunknak egy profilt (X), hogy a későbbiekben a gép el tudja menteni a teljesítményünket. Beírjuk a nevünket, majd megejthetjük a beállításokat az Options menüben (Y). A General Options részben a legfontosabb az állítható nehézségi szint, a Controller Options-ban pedig kereshetünk egy nekünk tetsző gombkiosztást. (Én a default jobb ravasz = gáz, bal ravasz = fék felállást átállítottam A = gáz, X = fékre, mert egy idő után leszakadt az ujjam és begörcsölt a kezem a jobb ravasz állat nyomásától, és így nekem driftelni is könnyebb volt :) Ez után már választhatunk is az alap játékmódok közül: OutRun Arcade, OutRun Challenge vagy OutRun Xbox Live.

Kezdjük talán a végén, hiszen sajnos hazánkban az **Xbox Live** még elég keveseket érint. Ebbe a pontba lépve összemérhetjük tudásunkat a világhálón akár 8 játékossal is egy sima versenyben, vagy a Time Attack módban, és megtekinthetjük a különböző pályákon elért legjobb világrekordokat.









Az **Outun Arcade** a hagyományos játéktermi mód. Először paripát, azaz Ferrari-t kell magunk alá keríteni. Kezdetben 4 kocsi áll rendelkezésünkre (X = színválasztás!): a Dino 246 GTS, 365 GTS/4 Daytona, az F50 és a 360 Spider. Az első kettő úgynevezett „kezdő" kocsi, a két újabb modell pedig „haladó". Láthatjuk egyébként a kocsik három alaptulajdonságát (gyorsulás, kezelhetőség, csúcssebesség), de ez ne tévesszen meg senkit! Úgy tapasztaltam, hogy a két amatőr masinával sokkal jobb eredményt lehet kezdetben elérni (a gyengébb teljesítmény ellenére!), így szerintem eleinte ezek közül válogassunk. Ezután jön az automata vagy manuális váltó választása (a normál arcade módban általában bőven jó az automata).

A következő képernyőn az mellékmódokat találjuk. Az **Outrun Mode** a legegyszerűbb: itt tetszőleges útvonalon haladva egyszerűen csak időben célba kell elérnünk. Keressük ki a nekünk tetsző zenét, és már száguldhatunk is. Haladóknak ajánlott a **Heart Attack Mode**. Ebben annyi nehezítés van, hogy nem elég, ha időben beérünk a célba: a mellettünk ülő kiscsajt is el kell kápráztatni mindenféle mutatványokkal. Autókat kell előzgetni, összevissza driftelni és hasonlók. A feladatok mindig egy-egy kijelölt szakaszra (Start – End) érvényesek, melyek után a nőci valamilyen értékelést ad teljesítményünkre (AAA-tól E-ig). Ez a mód azért nehezebb, mert ilyenkor pl. jóval nagyobb a forgalom is... A harmadik mellékmód itt a **Time Attack Mode**, melyben ki kell választani, hogy mi lesz az úti célunk, és milyen módon fogunk eljutni oda. Ebben a módban nincs forgalom, tehát itt jól be lehet gyakorolni a pályákat (persze ilyet csak a csalók csinálnak :), csak a „szellemkocsit" (Ghost Car) lehet megverni.

Az **OutRun Challenge** opció az extra konzolos játékmódokat takarja. Első ezek közül az **Outrun Mission**. Ez egy roppant érdekes, a szavatosságot döntően befolyásoló, és más arcade (de talán még szimulátor is?) játékok számára is követendő példa! Itt összesen szuper kis 101 küldetést kell teljesíteni. A feladatok között van minden: előzgetés, driftelés, bóják csokorba szedése, megadott sávban haladás, sebességtartás, útvonal-memorizálás – felsorolni is nehéz, annyiféle. Minden sikeres küldetésért értékelést (ismét AAA-E) és jópofa bonusz kártyákat kapunk. (X = Galéria, ahol a kártyák és eredmények megtekinthetők. Itt lehet beadni a (csaló)kódokat, és itt nyílik meg majd az eredeti, 1986-os Outrun verzió – KIRÁLYSÁG! – is, de sajnos nem jöttem rá, hogy nekem hogyan sikerült ezt elérnem. Gyanítom úgy, hogy mind az öt megnyerést megszereztem az OutRun Mode-ban...) Egy-egy feladatsor (Stage) végén kártya helyett extrákat nyerünk: új zenéket, később új kocsikat és „reverse", azaz tükörpályákat. A **Party Missions**-ben 2-3-4 játékos mérheti össze a tudását egy-egy előre összeállított feladatsorban. Végül ott az **Outrun Race**, ahol kötött úton, forgalomban vagy anélkül meg kell vernünk egy gépi ellenfelet (**Rival Race**), versenyezhetünk az idővel egy adott pályán vagy útvonalon (**Time Trial**), vagy a **System Link** részben összeköthetjük gépeinket egy komoly multiplayer mókára.

A pályaszakaszokról annyit még el kell mondani, hogy *elvileg* észak (bal) felé haladva könnyebbek (Easy), dél (jobb) felé pedig nehezednek (Hard), de nem véletlenül állítom, hogy elvileg. Túl nagy nehézségbeli különbséget nem találtam közöttük; van ugyan néha egy-egy jellegzetesen szívatós kanyar vagy hely, de ez abszolút nem jellemző a játékra. Ha belejössz a vezetésbe, és megérzed a kocsit, szerintem mind az öt végcél ugyanolyan erőfeszítéssel elérhető.

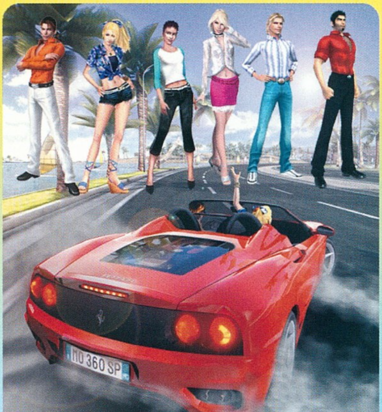
Ezek voltak tehát a tényleg változatos játékmódok. De mit érne ez az egész, ha maga a játék nem lenne az *igazi*...?

A VALÓDI JÁTÉKÉLMÉNY!

Tulajdonképpen, ha nem egy papírújság lennénk – amely írt szöveggel és „állóképekkel" operál –, hanem valami interaktív sci-fi média (vagy TV műsor :), egy szót sem kéne mondanom a játékról: egyszerűen csak megmutatnám nektek mozgásban, miről is van szó.

Gizdán odacsapatod a verdát a rajthoz, lemegy a visszaszámlálás, szól a zene, fütyül a közönség, leng a kockás zászló, integet a „rajtfelelős": *tünés, indulj már*! Beletaposol a (természetesen analóg!) gázba (nyomod/húzod), felbőg a motor, kipörögnek a kerekek, füstöl az aszfalt, és kezdetét veszi az őrült száguldás! A kocsi külső nézetben (a fekete gombbal két belső nézet is választható, de szerintem ezekben nem lehet jól vezetni, mert nem látod-érzed rendesen a driftet), a táj kezd egyre veszettebb tempóban elsuhanni melletted.

De Istenem, milyen táj! Hihetetlenül szépen, igazi „szegás" játéktermi stílusban megrajzolt minden! A gyönyörű házak, hirdetőtáblák, bombasztikus tengerpart, pálmafák – úgy suhannak el melletted, mint a szélvész. Széles, soksávos úttest, élvezet rajta száguldani. Ez nem a PC-s módon agyonpoligonozott, gyanús geometriai alakzatokból felépülő, szögletes, mesterkélt, hánytatóan színezett, emészthetetlen környezet. Ez valami csodálatos játéktermi látvány! Mifelénk úgy mondják: ízléses. Daytona USA + Sega Rally + Ferrari F355 + 1000! Ahogy nő a sebesség, úgy kúszik fel az adrenalin. A kaszni remeg, folyamatosan, nem idegesítően, de rázkódik. A kamera külső-felső, de adott helyen a megfelelő módon vált és korrigál: kicsit feljebb emelkedik, vagy lejjebb kúszik a kocsi mögé! Csak annyit veszel észre, hogy mindent jobban látsz! A 240 km/h itt tényleg *annyi*: úgy érzed, mindjárt kilősz a sztratoszférába. Remeg a kezed. Egyre élesebb kanyar, egyre jobban bizsergő force fedback árad a kontrollerből... és akkor jön az, amitől OutRun az OutRun: a *csapatás*, a drift! Olyan drift, amilyen egy játékban sincs máshol!



Nyomsz egy pötty féket, elhúzod ellentétes irányba a kart, és a Ferrari máris keresztbe csapja a seggét! A kocsi fara elindul mondjuk jobbra, iszonyúan csikorognak a kerekek. Ellenkormányzol... látod, ahogy az első kerekek (tökig)ki vannak tekerve. A gép csúszik, de mégis: gyönyörű, elegáns ívben halad. Te pedig úgy uralod a járgányt, ahogy akarod. Ha visszább engeded a kormányt, jobban keresztbe fordulsz, de tudsz az analóg gázzal is játszani, hogy így, driftelve válts sávot, így kerüld ki a többi kocsit, vagy így vegyél be egy élesebb kanyart. Minél hosszabb a kanyar, annál királyabb a drift feeling – néha 10-15 másodpercig is tépheted az aszfaltot így! Az ív végén simán visszaengeded a kocsit, és láss csodát: a lóerőkben tobzódó erőgép kezes bárány módjára egyenesbe áll, hogy te újra padlóig rúgva a gázt repeszthess tovább... Tudod milyen tutiság, amikor bekínálod a verdát egy jobb kanyarba drifttel, utána meg rögtön egy balosba, a haverjaid nézik, és egyszerre üvöltenek, hogy ez mennyire állatul néz ki? Játszhatóság, ez a kulcsszó! **Élvezetes játszhatóság!** Ha nem akarsz driftelni, akkor is célba érhetsz. Nem kell erőlködni és nem kell betanulni semmit. *Érzésből kell vezetni*. Engedd fel kicsit a gázt, és beveszed majd a kanyart. Tudni fogod, mikor megy el, és mikor sok. De mi van, ha sok? Nem szállsz el egyből, mint sok sz*r autós játékban! Nem csúszik ki idióta módon! Fékezz és elfér majd! Ha esetleg nem, driftelj, és a gáz finom adagolásával csusszanj át elegánsan, de mégis határozottan két kamion között! Csak az órára kell figyelned...





A hang? A HANG? Az nagyon kemény. Visít a Ferrari, mint a pengősmalac, bömböl a motor, üvölt az a tipikus olasz géphang, amit sajnos csak nagyon kevesek élvezhetnek élőben, és a maca a jobb egyen égbedobott karokkal őrjöng, amikor vereted a kasznit. Ezt látni kell, azt mondom! *Tetszik mi, kisgádzsi...?* :)

A pályák? Egyik szebb, mint a másik! Mit szép: *gyönyörű*! A tengerpart (Palm Beach) után napos, tóparti kisváros jön, gyönyörű vízeffekttel (Deep Lake), vagy egy kicsattanóan friss hegyi táj (Alipne). Naplemente a kastély falai között (Castle Wall), egy meseszép erdő (Coniferous Forest), és ott a meglepően kellemes sivatag a piramisaival és az útra szóródott, felverhető homokkal (Desert). A Cloudy Highland alacsonyan kúszó esőfelhői láttán nedvesnek érzed a csizmád, az Industrial Complex vakító acélvárosa pedig elakasztja a lélegzeted. A Snow Mountain hegyes csúcsai láttán snowboardra akarsz pattanni, a Ghost Forest falujának szürkületi zónájától pedig kiráz a hideg. Az utolsó 5 pálya mindegyike méltó befejezés: a Tulip Garden színárban úszó tulipánmezői és szélmalmai virágba borítják még a legzordabb játékosokat is, az éjszakai Metropolis fényei elvakítanak, az Ancient Ruins hatalmas, ősi romjaira biztosan rá fogsz csodálkozni, és akkor még ott van az Imperial Avenue pompás, Rómát idéző belvárosa és a Cape Way megnyugtató, görögös hangulatú Riviérája.

Egy menet, öt helyszín. Te döntöd el, merre mész... de hidd el: addig nem nyugszol majd, míg mindet nem láttad! **Ez kérem, a kihívás!**

Autós játék révén szólnom kell még az ellenfelek viselkedéséről, hiszen az ostoba AI könnyen agyoncsaphatja a játékélményt. Hát kérem, itt ilyen nincs! A többi mazsola csak halad (te meg kerülgeted őket bőszen), bár itt-ott felbukkannak igazi versenyzőfejű gyíkok is (szintén Ferrari-kkal), akik nem szégyellik magukat, és 200 felett tepernek a pályán. Néha van egy kis lökdösődés, de a többiek nem szopatnak direktben és nem is csalnak. A forgalom pont annyit nehezít a játékon, hogy még élvezetesebbé tesz a száguldás élményét. Nélkülük, üres pályán nem is olyan zsír repeszteni...

MIÉRT 9 PONT?

Ha egy végtelenül élvezetes, élvezhető, változatos, tökéletes játszhatósággal megáldott, szuper arcade autós játékot keresel, ne kutass tovább: az OutRun 2-t neked találták ki! Ez egy olyan game, amely mindenki számára kellemes kikapcsolódást nyújt. A kicsik is elboldogulnak vele, az idősebbek is elszáguldozhatnak benne, de az igazi erejét egy hardcore gamer hozhatja ki belőle: nagyképernyőn, nagy hangerővel, üvöltve fogod majd kenni a száját, annyira élvezed majd. Ebben a játékban ne keresd az élethűséget – és minek is keresnéd? Hiszen amíg nem adnak az autós játékokhoz élethűen funkcionáló kormányt, 5-6 sebességes váltót, fék- és gázpedált, meg kuplungot, addig badarság élethű vezetési élményről beszélnünk. Amíg egy virtuális kocsiból kb. 90 fokban látok ki – a valóságban meg mondjuk 160 fokban? Ugyan már! Attól nem lesz „élethű szimulátor" egy játék, hogy a sebességmérőt figyelve, csigalassúra, 60 km/h-ra fékezve, a tempós haladás élményét agyongyilkolva kell bevenni egy kanyart, mert egyébként elszállsz, mint a győzelmi lobogó, és attól sem, hogy a rajt után 15 másodperccel már úgy csúszkálsz, mint malac a jégen.

Ebben a játékban szédítő sebességérzetet, a selyem simaságú, röccenésmentes futást, és a pompás látványt találod meg, és ezek mellé a két legfontosabbat: a kellemes kezelhetőséget és a kihívást.

A „álompontszámból", a 10-ből kétszer fél pontot vettem le. Egy felet azért, mert bár a játék szavatossága a többi hasonló, arcade stuffhoz képest kiváló ugyan, én elviseltem volna még néhány pályát – a DVD elbírt volna még vagy 15 extrát. Kezdetben elég macerás lesz befutni valamelyik célba, de ha ráérzel, egyfajta varázsütésre sikerülni fog majd mindegyik (mondjuk egy hét alatt megvan). Ezután pedig – ha nincs társaságod – már csak a 101 feladat marad (újabb egy hét). Arcade játékról lévén szó, a lényegnek a rekordok döntögetésének *kéne* lenni a Time Attack módokban, de ha nincs Xbox Live kapcsolatod, maximum a képernyőt tudod mutogatni a haveroknak – ami valljuk be, nem olyan izgalmas, mintha látnád, hogy a világranglistán egyre feljebb kúszol...

A második felet egy igen bosszantó dologért húztam le: a Heart Attack mód baromi jópofa dolog *lenne*, ha nem cseszné tele a gép mindenféle zavaróan nagyméretű izékkel a képernyőt. Kiírja a feladatot, aztán az értékelést a különböző nevető/bosszankodó fejecskékkel, melyektől csomószor nem látni rendesen a pályát... annyira nem, hogy alig lehet így vezetni!

Ezt már leírtam valahol, megkockáztatom itt is: már csak az OutRun 2 miatt is érdemes Xbox-ot venni! :)

Martin



OUTRUN 2

SEGA / SUMO DIGITAL

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-8 Játékos, 8 blokk
xbox live, dd 5.1, system link

✔ látványos, gyors, jól kezelhető, maximálisan szórakoztató
× több pálya kéne, heart attack módban kevesebb kiírás

9 pont



DIGITÁLIS SZÖRNYVERŐ



Bevallom őszintén, soha nem érintett meg a Digimon láz (a Pokemon ugyanannyira nem, de ennek jelen cikk szempontjából semmi jelentősége). Nagyjából tudom, hogy mi a lényege, és ezt a szombat és vasárnap hajnali kezdéssel párosítva elegendő indoknak érzem, hogy kihagyjam az életemből. Persze ha húsz évvel fiatalabb lennék, lehet, hogy egész héten arra készülnék, hogy hétvégén láthassam az aktuális epizódokat, de szerencsére nem vagyok húsz évvel fiatalabb. Ilyen előzmények után félve kezdtem el játszani a **Digimon Rumble Arena 2**-vel, gondoltam egy jó kövér 3 pontos játékot vágott hozzám Martin. Az első két óra játék után nagyon kellemesen csalódtam, ugyanis egy egész játszható Super Smash Bros. Melee klónt ismerhettem meg a személyében, és be kell valljam, több szempontból jobban szórakoztam vele, mint az általam az év bukásának tekintett Onimusha Blade Warrirors-szal. Na nem azért, mert ez jobb annál, hanem azért, mert ott az elvárásaim magasak voltak, és sokkal kevesebbel is be kellett érnem, míg itt kellemesen csalódtam.

Aki nem ismerné a fenti játékokat, néhány szóban összefoglalnám a lényeget. Adott egy többszintes játéktér, ahol több ellenfél egymásnak esik, hogy aztán válogatott módszerekkel irtsa ki egymást. Tulajdonképpen ennyi, nem kérnek diplomát a lemez betételekor, más kérdés, hogy okosabban sem fogunk felállni a gép elől a játék befejeztével. Persze a cél nem is ez, hanem leginkább az, hogy baráti társaságban essünk neki egymásnak, hiszen a szórakozás így garantált, ezeknek a játékoknak a szavatossága magányos farkasként nyomulva katasztrofális (még akkor is, ha ezer megnyitható extrát tesznek bele, lásd Onimusha BW).

Természetesen lehet használni speciális mozdulatokat, a több dimenziós térben előre-hátra, illetve fel-le ugrálni, és néha még a taktika is szerepet kap. És hogy mi jutott ebből a Digimonba? Van amiből sok minden, másból kevesebb.

A választható karakterek listája elég hosszú, ráadásul ezekhez a Single Player mód végigjátszásával újakat tehetünk hozzá. Sajnos játékmódok tekintetében be kell érnünk a multi- és szingli lehetőséggel. Utóbbiban egy piramis alakú útvonalon haladhatunk végig, az egyik sarokból indulva mindig a következő két kockából választhatjuk ki a soros pályát. Így több útvonalon is végigmehetünk a háromszögben, ha végig felfelé tartunk, akkor a legnehezebb ösvényen juthatunk el az utolsó szintre, míg legalul araszolva értelemszerűen könnyű ellenfeleket kapunk – ez a rendszer tulajdonképpen megegyezik az (új) Outrunban látottakkal. Kellemetlen meglepetés csak akkor ér minket, ha már másodszor megyünk végig a játékon, ugyanis hiába választunk egészen más nyomvonalat, a pályák nagy része ugyanaz marad, csak az ellenfelek változnak. Ez már csak azért is fájdalmas, mert a szintek nagyon jól lettek megcsinálva! Nincs ugyan horizontális mélységük, így nem tudunk előre-hátra ugrálni, de ezért cserébe izgalmas helyszíneket, széttörhető tereptárgyakat és interaktív környezetet kapunk cserébe. A vadnyugati szakaszon pl. a síneken néha csillék mennek keresztül, amik elüthetik a rossz helyen álló lényt, míg a gyárban folyamatos a mozgás: futószalagokra állhatunk rá, vagy akár liftekkel utazhatunk. Piros pont a készítőknek, a játszhatóságra nem lehet sok panaszunk, bár a rossz szavatosság miatt hamar unalmassá válhatnak a pályák. A harc sem lett rosszul megvalósítva: felvehetünk digiballokat, amelyek segítségével idővel átalakulhatunk egy erősebb formájú lénnyé, ekkor testünk megváltozik, és támadásaink erősebbek lesznek – összesen négy szintje van a metamorfózisnak, a legutolsóban már elképesztő erejű támadásokkal rendelkezünk, ha elsőként sikerül átalakulni ebbe a formába, akkor gyakorlatilag nyert ügyünk van.

Ha nem is válik a kedvencemmé a Rumble Arena 2, elégedett voltam a játékmenettel, és ha néhány dologra jobban odafigyelnének legközelebb, talán még újabb rajongókat is sikerül szerezniük a készítőknek. Most nem jött össze.

Vega



DIGIMON RUMLE ARENA 2

BANDAI

MÁS VERZIÓ: GC, PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 Játékos

✔ a digimon rajongók imádni fogják...
× ...ha meg nem unják négy óra után a monoton játékmenetet

5.5 pont



ÚJRATÖLTVE KÉREM!

Nekem a Dreamcastra megjelent **Guilty Gear** rész volt az első találkozásom a sorozattal, a legelső, Playstationre megjelent változatot soha nem láttam. Tisztán emlékszem az első találkozásra: nagyon jó szórakozás volt nézni az egymással szemben álló játékosok küzdelmét. A meseszép kidolgozottságú kétdimenziós grafika még évek elteltével is nagyon jól néz ki, köszönhetően annak, hogy a készítők a legkisebb részletre is odafigyeltek.



Amikor ismerőseim befejezték a játékot, én is megkaparintottam az irányítót, hogy aztán öt perc múlva csalódottan tegyem azt le. Mindig is jobban szerettem a 2D-s csihi-puhikat, de ez kifogott rajtam. Nem volt rossz az irányítás, csak éppen nehéz volt előhozni az extra támadásokat, azok nélkül pedig hamar elvérzik az ember. Ha bulikon előkerül a GG, általában csak a háttérből szoktam szemlélni a történéseket – ez a mai napig elszórakoztat.



Első találkozásunk óta rengeteget fejlődött a sorozat, és bár a grafika nem sokat változott, még ma is elbűvölők a szereplők. Aprólékosan kidolgozott mindegyikük, és legtöbbjük szerencsére kellően beteges is – ízig-vérig japán játékot sejtet a több mázsás vasmacskát lóbáló kislány, az elektromos gitárral szaladgáló boszorkány, vagy kedvencem, Faust is, aki sorozatgyilkosokra emlékeztető kinézete és kétméteres szikéje ellenére jámbor lélek. Annyira el van találva mindenki, hogy érthetetlen számomra, miért nem készítettek a mai napig sem anime-ot belőle... A helyszínek is folyamatosan mozgásban vannak, a háttérben mindig történik valami, így hiába az eggyel kevesebb dimenzió, számomra ez a legszebb verekedős anyag a piacon.

Nem csak kinézetében tud felmutatni legeket a program, hanem sok más területen is. Nem elég, hogy a rengeteg karakter speciális mozgása összesen ezernél is nagyobb számot tesz ki, a játékmódok között sem könnyű elsőre eligazodni. A hely hiánya miatt nem tudunk mindre kitérni, de érdemes megpróbálkozni a rövid átvezető beszélgetésekkel teletűzdelt *Story* móddal, a sikeres speciális támadásokat díjazó *Survivallel* (ejj, ha Stohl Buci is a választható *ellenfelek* között lenne...) és a száz kihívást rejtő *Mission*ökkel. Utóbbit azért sem érdemes kihagyni, mert a legtöbb extrát a küldetésekben való előrehaladással tudjuk megnyitni. Külön érdekes, hogy mennyire túl van zsúfolva maga a játéktér is mindenféle skálákkal és mércékkel: a megszokott életerő-csíkon kívül találhatunk itt egy védekezésmérőt. Minél több ütést visznek be nekünk, annál nehezebben sebződünk, és természetesen fordítva is működik a dolog. Legalul helyezkedik el a feszültség-mérő, ami akkor is nő, ha sérülünk, és akkor is, ha mi támadunk eredményesen. Jelentősége akkor lesz, ha teljesen feltöltődik, sok különleges támadást ugyanis csak ekkor tudunk előcsalni, beleértve az azonnali ölést is, amivel akár vesztett helyzetből is megfordíthatjuk a küzdelmeket.

A fentiekből is jól látható, hogy nagyon összetett a játék, és rendkívül sok időre lesz szükségünk ahhoz, hogy mesterré váljunk benne. A legnagyobb gond az, hogy nem kapunk semmiféle segítséget: nincs tutorial mód, és nehéz magunktól fejlődni. Mivel véleményem szerint ez a leggyorsabb verekedős anyag, így gyakran rákényszerülünk az ész nélküli gombnyomogatásra, ami persze a nehezebb ellenfelek ellen kevés... Nincs vele semmi különösebb probléma (az igénytelen zenén kívül, amit ellensúlyoznak a jó japán szinkronhangok), csak szerintem túlpontozzák mindenhol. Aki szereti a kihívásokat, az persze próbálkozzon vele: legalább lesz kit néznem legközelebb is :)

Vega

GUILTY GEAR X2 #RELOAD

MAJESCO GAMES / ARC SYSTEM WORKS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
xbox live

✔ a legösszetettebb 2d verekedős játék
× nehéz magas szinten elsajátítani az irányítást

8 pont

KINCS, AMI NINCS?















ESTI MESE

Gyertek csak gyerekek, üljetek ide mellém! Bocsássatok meg, hogy így szólítalak benneteket, nem az életkorotokra célzok ezzel, csupán arra, hogy viszonylag keveset ismertek a múlt nagy csillagai közül. De ti ott hátul, akik nagy retrorajongónak tartjátok magukat, szintén gyűljetek köröm! Bár számotokra sok információ már ismert lehet, mégsem lesz haszontalan a beszélgetésünk, hiszen nem csak tanulni, hanem tiszteletünket leróni is jöttünk – itt van hát a helyetek az oldalamon. És te ki vagy ott „hardcore gamer" feliratú pólóban, aki eddig csak unatkozva hallgatta szavaimat, de most az érdeklődés szikráit látom felcsillanni szemeidben? Gyere csak te is! Mindannyian együtt vagyunk? Akkor hát kezdődjön a ma esti mese. A címe lehetne akár az is, hogy „Miként múlik el a világ dicsősége?", de talán kicsit gonoszkodónak tűnhetnék, ha ilyen hatásvadász felütéssel indítanám a történetet. Legyen hát a cím „A kincses birodalom tündöklése és bukása"? Nem jó…hiszen tulajdonképpen se birodalom, se bukás nincs benne, ennyi erővel akár „Négyszögletű kerek erdő" is lehetne. De inkább hagyjuk is a hangzatos címeket és vágjunk bele a közepébe. **(Eddig durva jó a cikk! Martin :)**

Egykoron létezett a Sega kiadónak egy konzolja, amit a Szaturnusz bolygóról neveztek el. Akkoriban még ment a szekér, ahogy mondani szokás, hiszen a gép indulásakor több nagy cím is ott figyelt a boltok polcain azt várva, hogy mi, játékosok megvegyük őket. Ezek közt volt egy alkotás a Treasure nevű kis cégtől, melynek fejlesztői gárdáját zömmel a már akkor is nagynevű Konamiból kilépett zsenik alkották. Ez a játék természetesen az oldalra scrollozós verekedős stílust megreformálni hivatott **Guardian Heroes** volt. A szaksajtó imádta, a játékosok nemkülönben – ha az ócska szójátékot nem sütöttem volna már el többször, azt mondhatnám, igazi kincs volt abban az időben (1997-et írunk, ne feledjük el). Azóta a cég újabb fejlesztései kisebbet szóltak, és legtöbbjük csak Japánban jelent meg – sajnos. Nektek, kedves hallgatóságom, talán az Ikaruga csenghet ismerősen – gyönyörű példáját szolgáltatta annak, hogy előtte mikről maradtunk le előtte az európai piacon – kompromisszumok nélküli, új ötletekkel teletűzdelt gyöngyszemek heverhetnek a japán boltokban Treasure logos dobozokba csomagolva, mi talán még a nevüket se tudnánk kiejteni… **(Egyre jobb! Martin)**

De félre a rosszkedvvel! Inkább elmesélem, hogy miért is volt hét évvel ezelőtt jelentős esemény a Guardian Heroes megjelenése.

BEVÁLLALJA? IGEN VAGY NEM?

Manapság, ha egy kiadó kijelenti, hogy akció/sport/szimulátor/stb. játékát RPG-elemekkel fűszerezi, már csak rezignáltan vonogatjuk a vállunkat. Több évvel ezelőtt azonban újdonságnak számított, hogy egy olyan stílusban, ami nem az összetett játékmenetéről és bonyolult történetvezetéséről volt híres, letért valaki a jól kitaposott ösvényről. A Treasure meg merte tenni ezt a kockázatos lépést, és bejött neki. Így történhetett meg az, hogy ebben a stílusban addig soha nem látott lehetőségek nyíltak meg a játékosok előtt. A történet nem abból állt, hogy a gonosz maffiavezér elrabolta a barátnőnket, ezért aztán a várost – amely érdekes módon csak bűnözőként azonosítható lakosokat tudott felmutatni – a metrótól és a sikátoroktól kezdve egészen a maffia főhadiszállásáig szét kellett verni, ó dehogy! Bizonyos pontokon fontos döntéseket kellett hoznunk, ami befolyásolta az amúgy sem mindennapi történetet, így téve többször is élvezetessé a végigjátszást. Látom egyre lelkesebbek lesztek, és már nem csak az a retro-fan bólogat helyeslően ott a sarokban. Hát akkor folytassuk! Mitől volt még kiemelkedő a GH? A már említett karakter-statisztikáktól és a szintlépés lehetőségétől. Persze ettől még nem kaphatja meg az RPG-jelzőt (nem is tart igényt rá!), de ezek a tényezők nagyban mélyítették a játékélményt, melyről sokat beszélünk, de oly ritkán tapasztaljuk meg igazán! A lényeg persze itt sem volt más, mint balról jobbra haladva ellenfelek tömegén keresztülverekedni magunkat pályák hosszú során keresztül, mégis hihetetlen, hogy mennyire különbözött kategóriája jeles (és jellegtelen) képviselőitől a GH. Lehet, hogy nem mindenben játszott úttörő szerepet, de az biztos, hogy a tervezői úgy dobálták bele az összetevőket a nagy mixerbe, hogy a végeredmény fantasztikus lett. Bizonyára sokan szerettek volna folytatást, de a Treasure nem az a cég, aki játékai neve mögé mindenféle, ötnél nagyobb számokat tesz idővel, az anyagi siker érdekében (Most miért ment ki az a Final Fantasy rajongó a szobából?). **(Áááá, komoly vagy Ramza! Martin :)** Sok éve telt el a Guardian Heroes óta, és a folytatás egészen máig késett, hét év után azonban mégis bevállalták Gameboy Advancera. Talán hiba volt. De pont azért vagyunk most itt mindannyian, hogy mostantól a múltat össze tudjuk hasonlítani a jelennel. És aki nem találja meg a boltokban az eredeti epizódot (jobban belegondolva azt hiszem mindannyian így lesztek ezzel), most lehetőséget kap arra, hogy a régi csillagot megismerje.

NEM MIND ARANY, AMI FÉNYLIK

Azt hiszem a hosszúra nyúlt mese után már mindannyian sejtitek, hogy mi a véleményem az Advance-verzióról. Ha valaki mégis az én számból kívánja hallani a gondolataimban való olvasgatás helyett, elárulom: amennyiben az eredeti rész színvonalát csak alulról súrolta volna az AGH, elégedettek lehetnénk. Nem választanánk meg az év játékává, de egy szép kövér kilences pontszámot kaphatna egy képzeletbeli tízes skálán. Félre ne értsetek! A játék jó, csak éppen nem ezt vártuk. Hiába a tipikus Sega hangzású, sokatokat bizonyára idegesítő, de számomra egy meghatározó korszakot jelképező, nagyszerű zene. Hiába a húsz megnyitható karakter, hiszen minddel ugyanazt a sztorit élhetjük át újra meg újra – ezúttal sokkal lineárisabb a történetvezetés, a nyers akcióé a szerep, valamint aktuális szintjeink növelésén. Japánban sokan meg voltak elégedve ezzel a történettel is, mígnem kiderült, hogy tőlük nyugatabbra az a probléma, hogy a pocsék angol fordítás miatt annyit vesztett mélységéből az alkotás, hogy az gyakran az élvezhetőség rovására megy. A legjobban az fájt, hogy a készítők mindent a védés-ellentámadás párosra hegyeztek ki: ha ezt nem tanuljuk meg tökéletesen, már az első pályákon sem fogunk tudni túljutni! Könnyű fokozaton pedig nem szokott senki játszani, ugye? Így hát leginkább azoknak tudom ajánlani, akik akkor sem veszítik el a türelmüket, ha valami kilencszer egymás után nem sikerül, és képesek tizedszer is nekifutni ugyanannak a feladatnak. Ezért kértelek hát téged, „hardcore gamer", hogy hallgasd végig a mesémet. Ez a te játékod! És te, retro-fan, azt hiszem, már érted, miért vagy itt mellettem. Ha a múltat nem is lehet visszahozni, néha kisebb örömök azért érhetnek minket. Ez a mi játékunk. És végül ti, akik a legtöbben álltok itt körülöttem: talán sokan nem értitek, hogy mire fel ez az egész monológ, de bízom benne, hogy vannak köztetek olyanok, akik értik a lényeget. Minden hibája ellenére is örömteli, hogy megjelent az Advance Guardian Heroes – még ha kicsit keserű is a szánk íze. Köszönöm, hogy meghallgattatok, legközelebb folytatjuk más témával. **(Meghajoltam! Martin)**

Vega









MARTIN BELESZÓL!

Ha valakinek megvan Sega Megadrive-ra a Treasure-ös Gunstar Heroes, lenne olyan kedves, és elboltolná velem? De becserélnék egy Dynamyte Headdy-t is! Hívjatok a szerkesztőségben, vagy jöhet email az 576konzol@576.hu címre! Köszönöm! Ja, a teszt baró volt, VegaRamza!

ADVANCE GUARDIAN HEROES

UBI SOFT / TREASURE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ egy igazi klasszikus utódja...
× ... de az alma ezúttal eléggé messze esett a fájától

7.5 pont

A NAGY NAP

Végre megtörtént hát, amire a Star Wars rajongótábor évek óta várt! Megjelent a „klasszikus" trilógia, amely nélkülöz minden gumitestű és nyelvű gungant, zöld réten pikniköző szerelmespárt és kerekfejű óvodás főszereplőt. Természetesen az évek óta esedékes DVD megjelenésről beszélek, nem a GBA-ra is kiadott játékról, utóbbi hiába cikkünk fő tárgya, mégis sokkal kevesebb tiszteletet érdemel, mint a filmtörténelmi jelentőségű trilógia.

Az eddigi Star Wars játékok színvonal tekintetében kétfajta kategóriába sorolhatók a Nintendo (még két hónapig) legújabb handheld-jére: *szánalmas és gyenge.* Függetlenül attól, hogy a klónok támadásáról, az új droid seregről vagy az Ezeréves Sólyom repüléséről beszélünk, egytől egyig mindről elmondható, hogy több keserű percet szereztek a rajongóknak, mint kellemeset. A THQ helyett ezúttal a *Ubisoft* a kiadó (és egyben a fejlesztő is), a három filmet alapul vevő alkotás pedig ezúttal jobban sikerült, mint elődei.



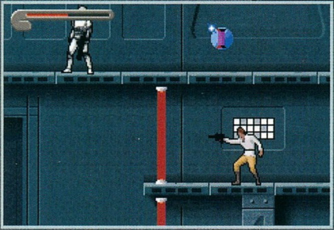
AZ ERŐ VELÜNK VAN

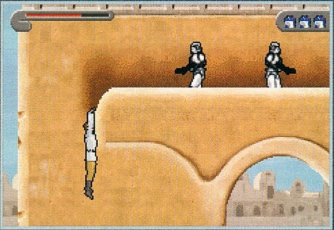
A kezdés olyan, mintha egy filmben lennénk: a jól ismert feliratok úsznak az űrben, majd feltűnnek a jól ismert első képsorok (természetesen nem mozgóképes formában). Nem tudom, lesz-e olyan, aki az **Apprentice of the Force**-t úgy kezdi el, hogy nem ismeri az eredeti trilógia történéseit, de ha igen, akkor nagy vonalakban ő is képet kaphat arról, ami régesrég, egy messzi-messzi galaxisban történt, hiszen a főbb helyszínek és események megegyeznek. Természetesen a forgatókönyvírók fantáziája egy kicsit meglódult, amikor az ifjú Skywalker kalandjait öntötték játszható formába. Már az első szinten meglepődhetünk, amikor több tucat buckalakót kell legyőznünk R2-D2 megtalálásáig, ráadásul egy hatalmasra nőt, a buckalakók társadalmában feltehetőleg magas pozíciót betöltő ellenféllel is találkozhatunk. Nagyjából hasonló túlzásokra számíthatunk a továbbiakban is: Jabba palotájába legalább száz őr levágásával juthatunk csak be, és az Endor bolygón több rohamosztagost kell elintéznünk, mint ahányan az egész sorozatban szerepeltek. Habár leírva ez nevetségesnek tűnhet, játék közben egyáltalán nem zavaró, ha csak a valós harci szituációkon lenne lehetőségünk végigmenni, a SW Trilogy sem tartana egy óránál tovább.

A történetben kizárólag Luke irányítását vehetjük át, amelyik jelenetben ő nem szerepelt, arra ne is számítsunk, legjobb esetben átvezető képeken tekinthetjük ezeket meg. A játékmenet tekintetében igazán változatos anyaggal van dolgunk, az első pályákon egy szál lézerpisztollyal felszerelkezve leginkább a Metal Slughoz és CT: Special Forces-hez hasonlító élményben lehet részünk. Természetesen nincsenek ezek a pályák olyan jól kidolgozva, mint a fent említett alkotásokban, de a témaválasztásnak köszönhetően el lehet szórakozni vele. A fordulópont akkor következik be, amikor a lőfegyvert felváltja a kard. Ez a pillanat a Birodalom visszavág elején jön el, és innentől kezdve jelentősen átalakul a játék menete, ráadásul gyenge közepes klónból valódi egyéniséggel bíró programmá lép elő a SW Trilogy. Képességeink két ágon fejlődnek, elsőként fizikálisan nő meg teljesítőképességünk (ez azzal jár, hogy képesek leszünk nagyobbra ugrani, gurulni a földön és rohamozva támadni is), míg a Jedi trükkök alkalmazásának köszönhetően a túl korán jött unalom után ismét érdeklődés szikrái csillannak fel a szemükben. A lövéseket ki tudjuk védeni és a kardunkkal visszairányítani ellenfeleinkre, akiket az erő segítségével akár a lábukról is le tudunk dönteni. Idővel sebesüléseinket is be tudjuk gyógyítani magunktól, amire szükségünk is lesz, hiszen az Endoron már gyakran egyszerre támadnak ránt tizen-húszan. Ami a legmeglepőbb, hogy ezek a speciális képességek, amiket már láthattunk pl. a Jedi Academy különböző epizódjaiban más platformon, 2D-ben is nagyon jól érvényesülnek!

Ha ez nem lenne elég, akkor a monotonitást megtörik azok a küldetések is, ahol az ugrálás és harcolás helyét más célok veszik át. Az első Halálcsillag elpusztításakor X-Szárnyúba szállunk, és előbb harminc Tie-Vadászt kell lelőnünk, majd ezután kikerülni az akadályokat és a ránk vadászókat. Ilyen jellegű küldetésből kevés van, de megjelenésük legalább garantálja a változatosságot minden esetben.

Többször hivatkoztam már arra, hogy néha kicsit monotonnak tűnik a játékmenet. Jó pont a készítőknek amiatt, mert a nehézséget ezzel szemben nagyon jól sikerült belőni, az utolsó pályákon már nagyon meg fogunk izzadni, és csak akkor sikerülhet a továbbjutás, ha szinte minden képességünket a megfelelő helyen és időben használjuk, néha még az is előfordulhat, hogy egy csata kellős közepén kell leülnünk meditálni, hogy sérüléseink begyógyuljanak.







AZ ERŐ SÖTÉT OLDALA

Ezúttal nem Yoda mester sötét oldallal kapcsolatos fejtegetéseire gondolunk, sokkal inkább azokra a hiányosságokra, ami miatt a fenti elégedett sorok csupán az érme egyik oldalát jelenthetik. Tulajdonképpen örülök a SW Trilogy megjelenésének, hiszen nagy rajongója vagyok a kis Nintendo masinának, és most végre lehetőséget kapok arra, hogy kifejtsem, mi a legnagyobb gond a rá megjelenő játékok nagy részével. Ha fogjuk magunkat, és egymás után megnézzük a három filmet, miközben barátunk mellettünk ülve játszik az Apprentice of the Force-szal, akkor jó eséllyel hamarabb fog felállni azzal, hogy ő már végzett. A teljes végigjátszási idő 5-6 óra lehet, akárcsak sok másik GBA játéknál. Hiába jön ki évente egyszer egy Golden Sun, vagy egy Final Fantasy Tactics, általában be kell érni az egydélutános szórakozással. Kíváncsian várom, mikor látják be végre a fejlesztők, hogy ez kevés! Ezért nincs értelme kiadni tízezer forintot, még akkor sem, ha maga a játék elég jól sikerült.





A másik – bár szerencsére kevésbé – komoly probléma, hogy tulajdonképpen semmilyen területen nem képes maradandót alkotni a SW Trilogy: szórakoztató, de grafikailag láttunk már nála jobbat, a midi hangok hallatán pedig minden jóérzésű John Williams rajongónak feláll a hátán a szőr – nagyon rossz a Main title-t vagy az Imperial march-ot prüntyögős stílusban előadva hallgatni. Még szerencse, hogy a lövések és a lézerkardok hangjai tökéletesen szólnak így is...

Ha valakinek lehetősége van kölcsönkérni, akkor fog a legjobban járni. Egyrészt hamar visszaadhatja :), másrészt jól fog szórakozni, és nem fog dühöngeni amiatt, amiért sok pénzt adott ki érte. Sajnos a megnyitható nyolc darab extra kép kevés ahhoz, hogy a befejezés után elégedetten dőljünk hátra, és tartok tőle, hogy másodszorra senki nem fog nekifutni újra. Ennek ellenére mégis ez a legjobb Star Wars játék eddig GBA-ra – az eddigi dicséretek és kritikák után maradjunk ennél a végszónál.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Nem tudom, lehet, hogy öregszem, és csalnak az emlékeim, de ennél én már láttam komolyabbat sok-sok évvel ezelőtt, méghozzá SNES-en, azokat a durva jó haladós-ugrálós-kardozós Star Wars játékokat...

STAR WARS TRILOGY: APPRENTICE OF THE FORCE

UBI SOFT / UBI SOFT MONTREAL

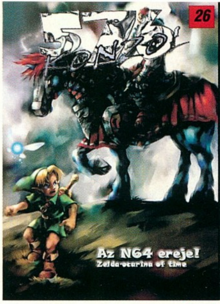
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ az eredeti trilógia minden formában nagyszerű
✕ rövid, a zenék rosszul szólnak és semmiben sem kiemelkedő

6.5 pont

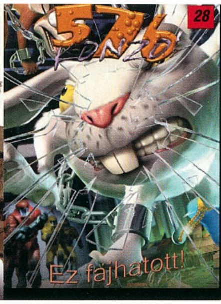


Csevegő

Az itt látható címlapterveket az 576 Online Konzol fórumában meghírdetett pályázatra küldték be a versenyzők. Pár nap alatt több mint 100 szebbnél-szebb munkát kaptunk, melyeket az elkövetkező hónapok során mutatunk be nektek.
Segítsetek eldönteni, hogy melyik 3 "sufnicímlap" :) a nyerő!
Küldjétek el nekünk annak a 3 címlapnak a számát (levélben, levelezőlapon vagy emailben), melyek a legjobban tetszenek nektek. A szavazók között értékes ajándékokat sorsolunk ki. A győztes címlapokat, készítőiket, és a szerencsés szavazókat decemberi számunkban mutatjuk meg.

Comgame 576 Kft. Budapest Pf.: 24 1329
576konzol@576.hu













Záporként zuhogott Segáék nyakába a bírálat a játékteremből átportolt anyagok rövid játékidejével, egyszerűségével, értéktelenségével kapcsolatosan, elsősorban a Dreamcast éra során. Én pedig rendre bólogattam a lehúzás olvasása közben, hogy való igaz, ha 10-15.000 forintot kipakol az ember az asztalra, azért nem fél órás játékidőt vár – legyen szó filmről, színházról, internet kávéházról, call girlről, vagy bármiről.

Aztán eljön ősz a maga fájdalmas közönyével. Az ember besétál a kertkapun egy megterhelő nap után, felnéz az égre és sírni támad kedve. Ilyenkor egyszerűen MINDEN használhatatlan. Nem tudom ti hogy vagytok vele, de én november elejéig nyögöm, hogy át kell állni a korai kelésre. Az időjárás is hányinger, az emberek arcán fanyar fásultság, így ha valamikor, hát ilyenkor döglött a világ. Döglött vagyok én is, és isten bizony kevés dolog dob fel annyira, mint egy értelmetlen, céltalan, üzenet nélküli konzoljáték. Hihetetlen vidámsággal tudok gyalogost gázolni a Carmageddonban, lőni a monsztert a Zombie Revenge-ben, virtuális embereket szállítani virtuális autómmal egy virtuális városban a Crazy Taxi segedelmével, vagy épp szanaszét lőni a rám támadó félarcú lényeket a House of the Dead 2-ben. És nem kell gondolkodni hogyan is jussak tovább, nem anyázom szét a világot, ha két órás mentés nélküli játék után kinyír egy jelentéktelen tereptárgy, csak simán küldök egy off signalt az agyamnak és... élvezem a jövedelmet :-)

A Csevegő persze ilyenkor (bár inkább a jövő hónaptól) lendül fel igazán, hiszen a nyári ubizást követően ilyenkor támad kedvetek kiírni magatokból az iskolakezdés okozta fájdalmat, így nem okozott gondot a kétoldalas keret megtöltése tartalommal. Igaz, a levelek minőségén látszik, hogy odakint tombol az ősz és mindenkin rajta van az agymenés, de sebaj, ez egy-két hónap alatt rendre alábbhagy. Mivel mostanában folyton az analóg kollegák szerepeltek, itt az ideje, hogy átadjuk a lasztit az elektronikus gémereknek.

Sziasztok! Nekem Xbox-om van (de ez ki a f***t érdekel?). Na mind1. Csak azért írok mert büntet az újság! F***ák a cikkek meg a hírek, csak egyre több az olyan japán játék az újságban, ami sztem nem olyan sok mindenkit érdekel. A hardver rovatot viszont jó ötletnek tartom! Nem akarok fenyegetőzni de jobb ha beraktok a Csevibe, mert különben megy az antrax-os levél a szerkesztőségbe ;) Eddig még soha nem sikerült bekerülnöm (lehet azért mert még nem is írtam?) További eredményes munkát kíván: Kiskuvi Kunszentről **(Ehh... Mi sz*rjuk az anthrax-ot, ecsém! R)** *(Egyre több a japán játék? Xbox-ra? Öööö, eztetet mostan nem érteni... Martin)*

Élem a kölcsönkonzolosok életét. Nem régen akadt a kezembe egy aktuális Konzol. Egy olyan fickó vágta hozzám, aki megkért, hogy a nevét tartsam titokban. Olvastam a leveleket, meg sok minden mást. Megakadt a szemem a levrovon. Látom megy a műmájerkedés és az archarc. Itt az ideje, hogy beszálljak. Nem egy mai motoros vagyok, viszont nem voltam ott az elsők között. Nem azért, mert nem tellett rá, a családnak nem három, hanem öt felesleges kőbaltája volt, de nem szálltam be azokhoz a sovány nyámnyila gyerekekhez, akik a család felesleges kőbaltáinak nyelére pongot kódoltak. Azok nagyját úgyis elvitte a jégkorszak. Én megúsztam. Valójában az első konzolomat az egyiptomiaknál kaptam meg, egy aranyos biomechanizmus volt, legfőképp növényi alapú. 10 csomó volt rajta, és háromszögelésre használtuk. Mondjuk akkoriban csak Indiana Jones-os játékok jöttek rá, viszont az irányítás ideális volt. Tisztára olyan volt mintha valódi egyiptomi rabszolgákat csépeltünk volna vele. (Hozzá kell tenni volt ott egy Patigorasz vagy Petogirasz nevű vendégmunkás. Asszem Görögországból. A pontos nevére nem emlékszem, de egy ideig elhaverkodtunk. Mondta, hogy ezzel a konzollal még nagy léket fog keresni, csak nem mint játékkonzol, hanem valami matematikai felhasználást emlegetett... Valami háromszöges dolog.) Ott találkoztam a második konzolommal. Egy Héron nevű ürge rakta össze és nem feltétlenül akarta piacra dobni, de egy prototípust azért rám sózott.... Egyszerű masina volt, de először a konzoltörténelemben, volt rajta autofire. Csak el kellett engedni és ment magától, mint a gőzgép. Mondjuk a következő konzolom se volt rossz. Arabok importálták, és inkább csak oktatóprogramok jelentek meg rá. Abból is inkább a matekra hajazók. ABACUS kódnéven futott. Először csatolt termék volt a számreformjukhoz, de később stand-alone is meg lehetett venni. Onnan jött a török hódoltság ideje és a Mecset szerverek. Bárki bármit mond, semmi vallásosság nem volt azokban a ronda nagy szerverekben. A rendszergazda meg minden reggel ordibált valami toronyból, ahol a rooterek voltak, hogy mostantól lehet jönni a Szerverépületbe IP-címet kérni. Utána jutottam hozzá egy import termékhez, a nagysikerű Nintendo cég egyik kezdetleges konzoljához. Akkoriban nem kellett még mindenféle frikkfrakkos csavarhúzó a gép szétnyitásához, elég volt félrecsúsztatni a fadoboz tetejét. Bent mondjuk semmi különös nem volt, ugyanolyan fából készült kisebb téglalapok voltak kettéosztva és különböző módon pöttyözve. A pöttyök jelentésére még a mai napig nem jöttem rá, de a játékok jók voltak rá. Kár, hogy mind dominójáték volt. Ezek után kezdett elfogyni a konzolokba vetett hitem. Amikor kiadták az első olyan konzolt, ami már integrált áramkörökkel, meg mindenféle műanyag izébigyókkal volt felszerelve, akkor szálltam ki. Hiába kerestem, nem találtam meg ugyanazt az élvezetet, amit a régi klasszikusokkal. Most mondd meg! Mikor tudsz egy DC-vel notóriusan lusta egyiptomi rabszolgákat ostorozni? (Még a kontroller zsinórja is rövid ahhoz!) **(Ha a TV-t bevitte, akkor csak lehet vele fájdalmat okozni. A lényeg, hogy kb. 1 méterre fogd a végétől a madzagot és jól pörgesd meg mielőtt sózol vele. Vipera? Ugyan... R)** Vagy mikor fogsz autofire funkciót találni egy GC-s Ikarugában. Vagy dominózni egy PS2-vel? **(Eggyel nem, de 10-12 darabbal már egész jól lehet a döntögetős variációt játszani. R)** Vagy Európát hódítani egy Xbox-szal? **(Microsofték épp ezen vannak. Ha már Japánt elbukták... R)** *(Korán van, vagy késő, de én ennek a levélnek a valódi értékeit nem tudtam dekódolni... Martin)*

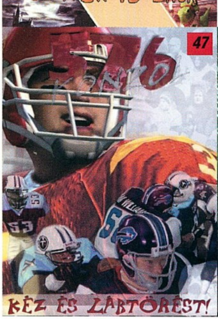
Kedves Martin, az imént végigolvastam az onilne oldalon a vasárnapi fórum-termést. Tudod, néha csodálkozom azon, honnan van annyi energiád, lendületed ahhoz, hogy újra és újra önmagad ismételve megpróbáld elmagyarázni/megértetni a sok nagyszájúval, hogy hogyan is működik ez a tesztelés, hogy TI valóban nem vagytok elfogultak, stb... stb.... Ezért arra gondoltam, hogy ennek a sok okos tojásnak kellene adni egy lehetőséget arra, hogy (ha már úgyis jobban tudnak mindent) ők írjanak játéktesztet. Aztán vagy az újságban vagy az online oldalon megjelenne, és mi tesztelnénk őket. Talán ráéreznének arra, hogy nem is olyan könnyű úgy megírni egy tesztet, hogy az ne legyen elfogult, legyen eleje, vége, tartalmas legyen, érdekes, élvezetes.... mint a ti cikkeitek. Csókjaim. U.I.: nagyon tetszett az új Konzol. Megérte ennyit várni. :-) Andrea **(Kedves Andrea, Martin online változata csak egy szuperudvariasra konfigurált automatika, amely választ ad minden kérdésre. Az EA Sims 3 fedőnevű projektjéhez kell. Később majd lesz életnagyságú, hazavihető Martin figura, aki takarít, főz, mosogat. A germán változatból a szerelmi élet funkció BIOS-ból le lesz tiltva. A cikkes ötlet egyébként nem rossz, ha van rá igény és hozzájárulás a szerzők részéről, a mostantól érkező próbacikkeket kiteszem az 576 online valamelyik fórumára. Lehet próbálkozni, kedves leendő kollégák. R)** *(Tudod, Andrea, az ember amíg él, remél. Én is reménykedem, hogy talán egyszer elfogynak azok az olvasók, akik egy színben számukra nem passzos címlapért elküldenek minket az anyánkba, vagy pokolra kívánják az összes rokonomat, amiért egy játék 1 egész ponttal kevesebbet kapott, mint ami az ő fejecskéjükben megfogant – majd később kiderül, hogy az illetőnek akkor éppen az volt az ELSŐ és EGYETLEN játéka. Álmodom, hogy előbb-utóbb a legtöbb olvasó eljut oda, hogy megérti: mi nem azért húzunk le egy játékot, mert nem szeretjük a gépet, amire készült, hanem azért, hogy ne legyenek olyanok, akik 15 ezerért, az esetlegesen összekuporgatott pénzükért megvesznek egy olyan szemetet, amit 3 óra alatt végig lehet vinni. Ez ugyan hiú remény, de az is megfordult a fejemben, hogy előbb-utóbb minden olvasó rájön: ezt az újságot nem magunknak készítjük, hanem nekik, és minden egyes cikkel, minden értékelővel, minden döntéssel az ő javukat próbáljuk szolgálni. Persze, amíg világ a konzolos világ, mindig lesznek olyanok, akik nem, hogy a sorok között nem tudnak olvasni, de még a sorok értelmét sem képesek felfogni, annyira elönti az agyukat a sz*r, amikor valami olyat látnak leírva, ami épp abban a pillanatban nem egyezik az ő véleményükkel. Mindig lesznek olyanok is, akik 1-2-3 év konzolozás után azt hiszik, hogy tévedhetetlen konzolistenek lettek. Mindegy. Ha jól tudom Liquid már szervez valamiféle online tesztversenyt, vagy mit... Martin)*

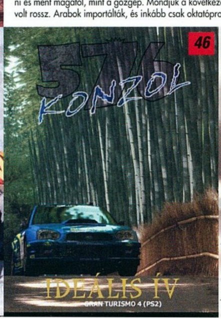
Hajrá Martin és Radeon meg mindenki az 576 Konzol csapatban! Julia **(Ms. Shortest Letter Október levelét olvastátok. R)** *(Hát szia Dzsudi. Martin)*

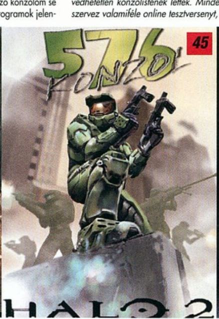
Hello tím (csapat) (576) Na értsd jól! Nem hagy nyugodni a múltkori szám zene ajánlója. Ááááá... a Martinnak már „elmondtam" a dolgot. Nyeltem egy nagyot és arra a következtetésre jutottam, hogy ott nálatok bent, akik csinálják a papírhalmazt szeretitek a jófele zúzós muzikot. Ki milyen zenét hallgat nálatok? Még a Renit is kérdezd meg, mert ő is csak csapattag. Tényleg el van a magyar közönség torzulva? Vagy csak én látom rosszul? Szó se róla, én azon a torzult oldalon állok, de az már furcsa, hogy még rajtam kívül igen sok(k) mindenki itt tápászkodik. Jézusom, még azt mondják, hogy divatos nálunk a kemény anyag. Na mindegy, még valami eszembe jutott. Szerintetek a Rockstaros srácok vajon el merik rontani a GTA 4-t? Vagy esetleg hagyják úgy, ahogy van és csupán új várost/modelleket generálnak? Kíváncsi vagyok vajh a sokat látott tesztelő hadak hogy vélekednek. Aztán iparkodni a lap felett. Hadd lássák az olvasók, tényleg mindent megtesztek a kedves/nyájas stb. célközönségért. Hehe, nem galádkodok tovább. Jó munkát. Klaxin voltam :) U.i. Még valami, ez már mondjuk elég régóta foglalkoztat: Legyen stábfotó. Mert még nem láttam azt a hardcore fejeteket, amint épp nagyban játékot teszteltek. Request leadva. Mondjuk ez mást is érdekelne. NA?! Veres Zoltán **(Én minden zenére rá tudok csápulni, de ha már rázni kell, jót tesz egy jól definiált basszus szólam a dolognak. Igen, jól gondolod, a tucctucc zenékre gondolok. De ha nagyon szét akarok esni, jöhet DnB vagy breakbeat is a totális omláshoz. Ettől függetlenül hallgatok klasszikusokat, altert meg minden szemetet, de a trance / dnb vonal a „szakterületem". GTA4 SZERINTEM csalódás lesz. MINDEN túlhájpolt játék csalódás ugyanis. Megkockáztatom, hogy a Half-Life 2-t is az fogja kinyírni, hogy az előzetesek láttán kielégíthetetlen igényeket támasztanak iránta. Stábfotó? Ki tudja... R)** *(A Renci azt mondja, ő mindenféle zenét szeret, pl. a TNT-t. Én rock and rollt, főként Hellacopters és Backyard Babies. Böjtös gótikus ízlését már mindenki ismeri, Veres Miki elszállós rockot meg elektromost, a Csipi szerintem nem hallgat zenét, a Dzsonról fogalmam nincs, Dae halálmetál, a többeket majd megkérdezem legközelebb. GTA4? Nehéz kérdés. Nekem már a főszereplő személye sem jön be, de inkább kussolok és várok, amíg megjelenik... Ja, a leveled elejét marhára nem értettem, miről is szól... Martin)*

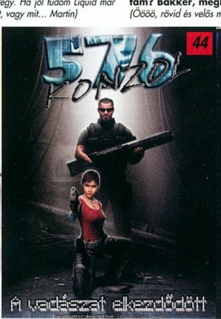
Mostanában sokkal jobban rám jött a retro, mint eddig, de már annyira, hogy DC-n nyomom a C64 emu-t... Nahszóval van ez a Newcomer istencsászár, fénylő ösvény meg minden. Ejj, de jó volt annakidején... Na mindegy, nem rizsázok. Szégyelljétek magatokat, mert nagyon rosszul esett, hogy a fórumújítás óta megint „cak halacka" vagyok. Na ne szíjjátok ám mellre, azért szeretlek titeket... Haló: Malkano1 **(Király vagy. Egyrészt mert C64-ezel, másrészt mert mindezt DC-n. Dupla dinamit! Nálam épp fordítva mennek a dolgok, épp mostanában kezdek kinézegetni a retro-mániámból az aktuális gémek felé. R)** *(Hello Malka! Egy kávé legközelebb? ;) Írj sokat, még „Felső Tízezer" is lehetsz! Martin)*

Hi, 576 team! Lenne egy kérdésem, az MGS-ről. Amikor Sniper Wolf elkap az átjárónál és elvisz Ocelothoz a kínzásra, az mindig megöl. Ugyanis amikor harmadszorra megkapom a „sokkterápiáját" mindig meghalok. Ha viszont feladom akkor csak a rossz befejezést kapom meg. Ha tudtok akkor segítsetek és kérlek részletesen írjátok meg. A konzolháborúról és a játékok hatásairól: EGY ÍRTÓ NAGY BAROMSÁG! És Akinek nem tetszik a véleményem annak küldök a képen látható meglepiből egy adagot a postaládájába. **(Antraxos Uncle Bin's doboz képe mellékelve. R)** Üdvözlettel Andrew alias Romhányi András. **(Oké, akkor részletes magyarázat következik: N.y.o.m.o.g.a.s.d. k.i.b.a.x.o.t.t.u.l. g.y.o.r.s.a.n. a. m.e.g.a.d.o.t.t. g.o.m.b.o.k.a.t. é.s. n.e.m. f.o.g.s.z. m.e.g.h.a.l.n.i. Ha nem megy, kérd meg egy zongorista haverodat, hogy vigye át neked azt a részt. Elég részletes voltam? Bakker, meghoztad a kedvem az MGS-hez... R)** *(Öööö, rövid és velős megoldáskulcs... :) Martin)*



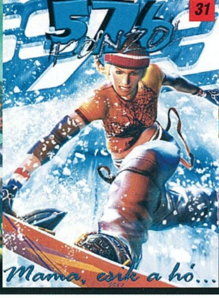


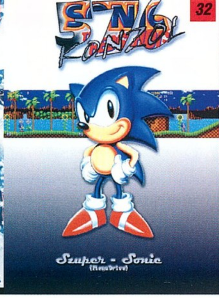


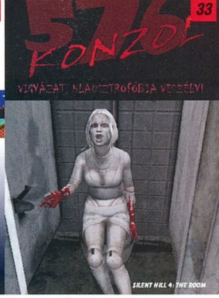


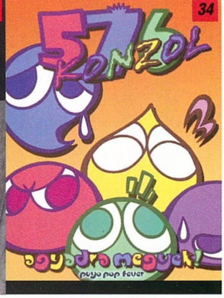












Hi 576! Írni kéne, írni kéne, írni kéne, de nincs ötletem. Grat. Csipi M Lee fiához, látszik a nevelés. Nna, nekem PS2-m van, bírom a búráját, me' a DVD-t is lejátssza, meg a kínálat is bőséges. Kár, hogy nincs időm eleget játszani, me' így csak bénázok a játékaimban. A Harry Potter 2-3-at kivittem, de azok könnyűek voltak. A Prince of Persiát is, de az is. A Pro Evo 3 3 csillaggal izzaszt, de nem eléggé. A másik oldal: XIII. Ez nem igaz, folyton behalok, és még csak a harmadánál vagyok. Driv3r-be Fabienne-t elkapni halál, addig viszont sétagalopp volt eljutni (ahogy Csipi írja). A problémám, hogy nem tudom megtalálni az arany középutat. A játéko(ka)t, ami pont jó nehézségű, elborulok a sok kudarctól, és belehalok dühömbe (Knock, knock, knockin' on heaven's door). Na jó, belőlem elég. Az újság: (na, most azé' nem írom le...:) Egyedüli hátrány a a szememben, hogy kevés az újítás. A szerkesztők újítása. Nem, nem kirúgásra gondolok, hanem a személyi stílus módosítására. Dzson nagyooooon ott van, állatira komálom a cikkeit. Meg még Böjtös (szemember a legprofibb gamer még látatlanban is). MARTIN MEG NE KÁROGJON MÁ' MINDENÉRT! Noha én még soha nem cseszteni el egy cuccost sem (értsd: kontroller, kábel, gép), mostanában érik. Főleg a XIII-nál. ÚÚÚÚÚ, mosmá beverem Steve Rowland pofazacsiját... memory carddal vágom el a torkát. Ui: Én szeressük a E3 beszámolót, mer' jó... És nem vmihez képest jó, mert ti máshogy küditek, szal' érted... A többi lapnak más a stílusa. Balogh Ádám **(Nem vágom ezt a stílus megújítása dolgot. Vetkőzzenek ki önmagukból? Szerinted mennyire lenne hiteles egy végiganyázott Böjti cikk? A gépzúzásról meg annyit, hogy tarts a közelben egy nagypárnát és annak k*rd neki a kontrollert, ha már muszáj. Hidd el, működik a módszer. R)** *(Na, egyvalami biztos nem változhat meg a Konzolban: a tesztelők stílusa! Az a LÉNYEGE! Az ÍZE! Martin)*

Hello 576 Team! Ha minden igaz, akkor már javában hegesztitek az új lapot. Helyes. A múltkori nagyon gyenge eresztés volt. Látszott, hogy már mindenki húzta a belét nyaralni. A Csevi is csak 2 oldal. Ez végképp betette a kaput. (És lett nagy Kaputt. :) Hű de nagyon gyenge.) Az a kis gyér 2 oldal meg osztás. Ti osztottátok a tisztelt vásárlót. Pl. engemet is. A konzol életforma, de ha nem veszem a lapot, akkor az életformátoknak annyi. Na nem azért írtam, hogy holmi fenyegetésnek álcázott marhasággal a hülyeségszintet növeljem. PS1. Az meg micsoda? Én még csak a múltkor láttam, igaz hallottam már felőle, főleg jókat. Mindenki csak történelmet ír róla, és mindenki a saját verzióját, ahogy ő élte/halta a dolgot. Így az én véleményem elég kívülálló. Felőlem lehet akármilyen, jó-rossz-szép stb. Csak egy konzol. Egy gép. Istenítik, magasztalják az ég felé, meg minden más felé helyezik. Pedig csak szét kellene nézni, és okulni. Nem azért lett olyan nagy sikere, mert csak; meg mert Martint elégítette ki elsőnek (Bocs, csak idéztem). Hanem szerintem azért, mert volt rá minden. **(Ki állította ennek ellenkezőjét? R)** Ez egy új megvilágítás. PC így meg úgy mehet a p****ba. Mármint ezt mondogatják egyesek. Pedig anno PC-n is volt minden. Most meg nincs. Csak ertées meg efpées, az dögivel. A mennyiség meg a minőség az két dolog persze. Amikor okos és jól fizetett emberek észrevették, hogy biza a japán csodára is van kereslet megasztán nem olyan könnyű megfúrni. **(Wáász?? R)** Egyszerűen áttértek oda. És ezzel együtt vittek mindent, ami mozdítható volt. Értsd a szó szoros értelmében. Ami maradt az csupán azért, mert nem lehet az irányítást importálni. Hoppá, lehet csodálkozni. Nem az volt a rigolya, hogy avult elfele a PC, hanem mert egyszerűen crackarek tömege megjelent, és mint féreg rágta az egyébként virágzó, sokasodó fát. A játékok ára is egyezett. Ha nem csal az emlékezetem. PS2-nél meg már meg lehetett tenni azt, hogy (kezdetben) no crack, ha úgy is megveszik a cuccot, akkor adjuk másfélszer annyiért. A sok hülye úgy is megveszi. Még én is. A PC-s tábor meg ott maradt, mint másod hegedűs, alja cucc. Egy kis profit kiegészítés. Na persze nem Magyarországon. Itt jó szokáshoz híven értelmes túlélő nép lakik. :)) A lényeg ennyi akart lenni. Én meg a haverék most hétvégén iszonyat nagyot Lanoltunk. Biza. És jó volt, sok kis srác nyomta. Kis hazánkban még mindig a PC a f***a, igaz már csak multiplayerben. Nekem is van PS2-m, bár mostanság kicsit el lett hanyagolva, de majd kiheveri Karácsonykor. Radeon gyerek meg szedje össze magát, ha kell, menjen Martinhoz, és reklamáljon a 4 oldalas Csevi bepótlásáért.! Ha másért nem, legalább azért, mert hagyomány. Meg úgy esetleg még én is bele férek;) Na ennyi voltam. Üdv: Klaxin **(Kicsit olyan érzésem támadt a leveled olvasása után, hogy az ország vezetését is alázó káoszban kell értelmet keresnem. Biztos én vagyok halál dekk, de nekem nem jött át a lényeg. Miért fáj, hogy emberek személyes élményként élnek meg egy PS1-en való konzolozást? És miért fáj, hogy a játékpiac a sok hülyéből tartja el magát? R)** *(Ezt a levelet minek raktad be, Kicsirad? Értelme az nulla. + a szokásos Klaxin stílus. 4 oldalas Csevegő meg mióta divat? Volt vagy háromszor? Martin)*

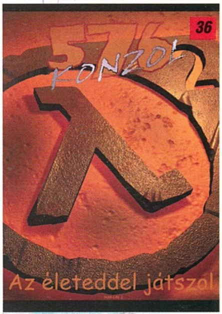
Yo 576 Konzol! Képzeljétek, én is dicsérni fogom az újságot, nem is gondoltátok volna, mi? Szóval yo az újság mer': igényes a címlap, yók a tesztek és a tesztelők (pláne Csipi meg a Veres Miki és a Dzson), kemények a poszterek (ki is vannak rakva a falra, yé ez rimmelt), csípem a Csevit és a Cool-Túrát (bár néha lehetne a zenerovatban egy kis oldschool rap is, vagy nálatok senki nem hallgat HipHop-ot? Nem most nem Eminemre vagy 50 centre gondolok Pop szar). **(Én szeretem a gangstaboogie-t! R)** Mer' egyébként feka testvéreink is nagy gémerek (Snoop imád beszívva Pskettőzni) Más! Martin yo volt végre tesztet olvasni tőled, bár bírom, hogy mindenbe beleszólsz (ez a górék dolga), de már hiányoltam valami hosszabb írást tőled! Yo volt a suvickolt fejűek oltása és volt benne ismerős rész is (a barátnős dolog velem is meg volt már) Más! Csipi yo fej a kisfiad, 4 év és átveszi a helyed ha nem vigyázol :-) Megint más! A tököm ki van már a Forma 1-gyel. Más más! Megint láttam egy olyan yo kis műsort a videojátékok káros hatásairól, szétröhögtem az agyam, azt a sok kamut amit beadtak, hogy a gyerek FPS-be képzelte magát, ezért lőtte agyon a haverját, persze, persze... Na, ennyit szerettem volna megosztani veletek tisztelt 576 Konzol stáb és Csevi olvasók (remélem bekerülök a csevibe, nnnaaa Radeon rakj be, téged is bírlak ám, még nem mondtam, de tényleg úgy van!) Na béke gyerekek, yók legyetek! Ui2.: Már 5 napja nem nyomtam a Ps2-mel, hiába ez is a nyár miatt van meg a Balaton miatt, de azé' túl lehet élni ha csajjal vagy:-) Ui3.: Az 576.hu az egyik legigényesebb oldal, ami a neten van, nagyon cool! **(Na ja. Lassan gyógyuló nyárutó-érzetem fájdalmas sebeit sikerült felszakítanod ezzel a Balaton dologgal... R)** *(Mi történt Kicsirad, valaki belevizelt a Balcsiba, te meg arccal beleúsztál? A srác/lány aláírását meg hova keverted el, te atyaszomorító? Martin)*

Hali! Gyorsan túlesek a dicsőítésen, bírom az újságot. A szemrevételezésem Martinnak szól. Miért bántod Vin Dieselt? Szükség volt Stallone és Arnie bácsi pótlóra és valljuk be Orlando Bloom vagy a Pókember nem az a kaliber. Másrészt, mint férfi, szerintem nagyon frankó. Nekem 100%-osan bejön. Mert ugye mit tehet az ember lánya, ha 176 cm, 66 kg és a méretei 100-70-94? **(Öööö, bejön a szeribe picit játszani. Faxt! Ír nekem ímélt és csak velem jön jáccani! R)** Egy piszkavas mellett elég érdekesen mutatnék. :)! Egy magamfajta nő is a biztonságérzetet keresi és ezt nem sok pasi tudja nyújtani nekem. Csak ennyit akartam, ezen kívül imádlak, Martin. See ya: Zsé **(Tudod baba, nem jó dolog rezgő pókhassal és csapzott barna hajjal hallgatni, hogy milyen faintosan fest a kockahasú, angyalszőke Brad :-) Nem tűnt még fel, te milyen átéléssel tudod anyázni Kylie-t, Natalie Portmant, Halle Bary-t, csak azért mert szimplán jó nő? Egyébként nem erről van szó. Vin Diesel a tipikus „kigyúrtvadállat" tucatáru. Kétfajta arcot tud vágni, plusz úgy fogni a verda volánját, hogy a tricepsze kiugrik az ablakon. Ezt már nem is színészi teljesítménynek, hanem vizuális effektusnak hívják. Tudod, mint amikor egy játék 100.000 polygonból épít fel egy emberi arcot, de csak egy pálya van, az is abból áll, hogy az végigfutsz egy egyenes folyosón. Jól néz ki, szép is, de valami azért csak nem akar stimmelni... R)** *(Zsé, felőlem viheted Dieselt – a tiéd! :) Martin)*

Kedves 576 KONZOL! Azzal kezdeném, hogy imádom MARTINT, LIQIDET + a többieket! Az utoljára megjelent számban a legjobban a Csevegő 2. képe tetszett (amelyen az a jó fej macska van). Nekem jelenleg egy macskám van, a többi 5 meghalt. **(Nekem 14. Kábé. Van, amelyiket már jó ideje nem láttam. A három kedvencet Titusznak, S*ggarcnak és Sz*rásnak hívják. Majd dobok róluk fotót valamelyik Csevegőben. R)** A játékokkal kapcsolatban, van PlayStation 2-m, és egy GameBoy Advance SP-m is. Mostanság a Gran Turismo-val játszok és elég jónak találom, emellett sok érdekes dolgot is találtam benne. A haverjaimmal bazira várjuk az NFS2-t, a Burnout 2-t, plusz a többi hamarosan megjelenő game-t. **(Az NFS2 1996-os, a Burnout 2 2003-as megjelenésű. Úgyhogy vagy menjetek a boltba vásárolni, vagy gondoljátok át még egyszer miről is van szó ;-) R)** Most röviden ennyi, majd legközelebb jobban kiöntöm a lelkem. És egy kis szívesség: hadd legyen benne ez a következő KONZOLBA! (Légyszi!) Szűcs és Társa Bt. **(Bent vagy. De az email címed beállításait nézd át legközelebb, mielőtt levelet küldesz ;-) Radeon Kft.)** *(Jaj Kicsirad, milyen egy kukacos vénember vagy te. Biztos Burnout 3 akart lenni az a 2, és NFSU2. Hüje szenya Kicsirad. Martin)*



Szegasztok 576. Az újság jó meg zsír (c Martin) meg szájfer (c Csipi). De ezt már leírták ezren kb. Azért írok mert anyukám azt mondta, hogy legyek jó gyerek és köszönjek meg minden ajándékot :)) úgyhogy megköszömöm, hogy nyertem a Driver 3 játékon és MEG IS KAPTAM a programot!! Alig hittem a szememnek amikor beadta a postás csávó! Imádom a Konzol nyereményjátékait, eddig mindegyikre neveztem de most először nyertem. Zsír a Driver 3! Nem lankadok játszok továbbra is! Bogyó *(Először is, a vállonveregetés nem nekünk jár, hanem magadnak, hogy jó megfejtést küldtél be. Másodszor Fortuna Asszonynak köszönd – meg a Renáta kezének :) –, hogy téged is kihúztunk. Azt, hogy megkaptad, viszont véletlenül se köszönd meg, hisz ez azért természetes: ha valaki valamit nyer, az kapja is meg, nem? Elég nagy forgalmat bonyolító webáruházunk van, úgyhogy van valami fogalmunk a posta „csomag- és újságeltűntető" szokásáról. Nem nagy varázslat: ajánlva, értékbiztosítással (ez párszáz forint pluszköltséget jelent, viszont ha elveszik, lehet reklamálni, és megtérítik a teljes összeget) adunk fel minden nyeremény DVD-t és csomagot, hogy az olvasók biztosan megkapják. Szép is lenne, ha nem kapnák meg, az elég nagy kibaltázás – és most finoman fogalmaztam – lenne. Mondjuk felajánlanánk 10 játékot, de ebből csak hármad adnánk fel, majd azt mondanánk, hogy elkallódott a postán, aztán szépen benyelnénk őket... Ja, további jó megfejtéseket! Martin)*

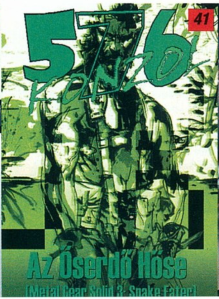


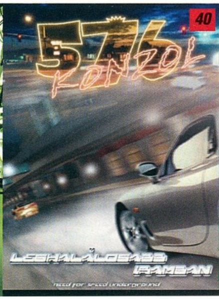
Sziasztok, most írok először és eme levelemet a Csevegőbe szánom. Remélem bekerül, mert szeretném egy két gondolatomat másokkal is. Az első dolog egy régebbi témához csatlakozik, a multiplatform játékokról. Olvastam a véleményeket, de mintha az én mostani érvelésemet mintha nem láttam volna még. De ha mégis volt, akkor majd kivágjátok. Na szóval az én véleményem szerint nagyon is jó, ha egy játék multiplatform. Ugyanis ha például egy játék később érkezik egy konzolra, mint a vetélytárs gépre, akkor arra is van esély, hogy az előző gépen felmerült program hibákat kijavítják. Erre egy tökéletes példa – szerintem – a most konzolokon futó Driver 3. A kiadó azt ígérte a PC tulajoknak, hogy mire a játék kikerül a PC-s forgalomba, addigra kijavítják a felmerült hibákat. (Amiből elég sok van.) Persze lehet, hogy ezt nem teszik meg, de a lehetőség fenn áll. Más. Annyira unalmas, hogy egy csomó olvasó irogatja, hogy hadd legyen tesztelő, mert ő milyen fa***n tudná csinálni. Nem tudom, hogy írtátok-e nekik már, de ha nem akkor én most leírnám. A játék tesztelés nem mindig olyan HÚ DE SZÓRAKOZTATÓ! Mert egy játékot akkor is tesztelni kell, ha ki nem állhatod, ha nincs kedved épp játszani, vagy ha épp mással is el tudnád ba***i az időt. Egy tesztelőnek nem csak annyit kell leírnia, hogy neki mennyire tetszik. Sőt teljesen objektívan kell néznie a játékra. Kegyetlenül nagyító alá venni azt és leírni minden hibáját illetve pozitívumát, akár imádja, vagy utálja az adott programot. Egy végigjátszás megírásakor nem lehet beírni azt, hogy „bocs de csak eddig volt kedvem vele játszani, mert itt 15-ször próbáltam túljutni, de nem megy". Eme sorokat tapasztalatból írom, mert régebben, mikor még az 576 KByte a C64-ről, Amiga-ról szólt, akkor faterom is tesztelt játékot az újságnak, C64-re valami horgászos programot és FEFE néven meg is jelent az újságban. Hát ennyi volt az én szolid kis véleménynyilvánításom. Kissé talán hosszú, de ha akarjátok megnyírjátok. Remélem, hogy bekerül az újságba. Remélem, az újság még jó ideig megmarad, hisz ez az egyetlen biztos pont a konzolosok életében. Hisz jöhet hideg vagy meleg az 576 mindig jöhet! Üdv: András **(Azért az zöldség, hogy egy játékteszt jó esetben objektív. Épp az a szép, hogy nem ficsör-felsorolás, hanem inkább élménybeszámoló egy-egy jobb cikk. Egyebekben többé-kevésbé egyetértünk. R)** *(Mit tudsz TE Kicsirad a játéktesztek mibenlétéről...? Pffff... :) Martin)*

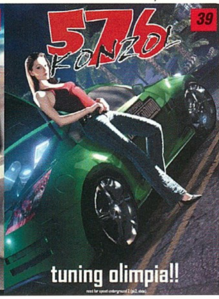


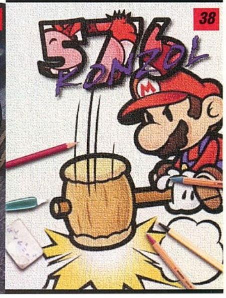
Háááát, minek hazudjak... nagyon lagymatag lett ez az októberi nekifutás, úgy látom nem csak én vagyok magam alatt. Sebaj, ez most egy ilyen hónap lett, időnként belefér, úgy értékeljük a skála tetejét, ha már láttuk az alját is. Novemberben ismét visszatérünk a kézzel írott kollégákhoz és reméljük a nívó is ugrik egy nagyságrendet. Radeon voltam, sziasztok.











FILM / DVD

Good Bye Lenin!
Színes német film (2003)

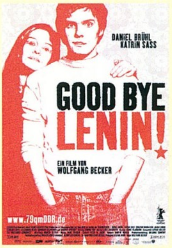
Rendező: Wolfgang Becker
Szereplők: Daniel Brühl, Katrin Sass, Chulpan Khamatova, Maria Simon, Florian Lukas

Stúdió / Forgalmazó: Budapest Film
Kép: anamorf 1.85:1 szélesvásznú, PAL
Hang: német: DD 5.1, magyar: DD 5.1 és DTS
Feliratok: magyar, német
Játékidő: kb. 118 perc
DVD megjelenés: 2004. június 8.

1989. október hetedike. Németország. Kelet-Berlin. Az NDK hatalmas parádéval ünnepli negyvenedik születésnapját, de a változás szele már érezhető levegőben. Alex éppen egy békés utcai tüntetésen vesz részt, amikor kevésbé békés szándékú rendőrök érkeznek, hogy egy kedélyes beszélgetésre invitálják a résztvevőket a közeli börtönbe. Christiane Kerner, Alex anyja éppen a Kongresszusi Palotában tartandó hivatalos ünnepségre siet, amikor bekövetkezik az elkerülhetetlennek tűnő találkozás... és valóban, Christiane meglátja, ahogy fiát egy békés hangulatú rabszállító autóba tuszkolják be. Ez akkora megrázkódtatást jelent számára, hogy spontán szívroham következtében összecsuklik az utcán. Másnap a kórházba érve Alex-et tájékoztatják, hogy anyja kómába esett, és sajnos nem sok esélyt látnak a gyógyulásra. Így hát Kernerné átaludja a fal lebontását, a kapitalizmus diadalmenetét és lemarad fia új barátnőjének megismeréséről is. Laza nyolc hónap elteltével azonban csoda történik: Christiane felébred a kómából. Sajnos a jó hírt beárnyékolja, hogy szervezete annyira legyengült, hogy mindenféle izgalomtól távol kell tartania magát, hiszen a következő szívinfarktus már halálos lehet számára. Alexnek így az a képtelen ötlete támad, hogy titkolják el a rendszerváltás tényét és tegyenek úgy, mintha semmi sem történt volna az elmúlt nyolc hónap alatt. Ahhoz, hogy megértsük Alex-et tisztában kell lennünk azzal, hogy apja évekkel ezelőtt elhúzott nyugatra, családját otthagyva a sza..., azaz az NDK-ban. Kernerné rövid idegösszeroppanás után beleveti magát a szocializmus építésébe és az ízléstelenül kirívó színes kismamaruhák elleni beadványokkal „konstruktív kritikákkal, lépésenként próbálja átformálni a társadalmat". Alex fél szembesíteni anyját a ténnyel, hogy minden, amiben hitt, pár hónap alatt eltűnt, ezért elindul hát a színjáték, hogy megteremtsék egy letűnt korszak látszatát. Kernerné meglepően gyors gyógyulása azonban jócskán megnehezíti az eleinte egyszerűnek vélt terv kivitelezését. Például mi történik, ha a kedves anyukának tévézni támad kedve, vagy megpillantja a szemközti házfalon éktelenkedő nyugati üdítőital cég reklámját, esetleg már régen nem gyártott Spreewald uborkára fáj a foga? Alex hazugságai önálló életre kelnek, és mi jól szórakozunk, amikor olyan „eltitkolt történelmi tények" derülnek ki, mint az NDK-t elárasztó nyugati menekültáradat, vagy hogy a Coca-Cola igazából szocialista találmány.

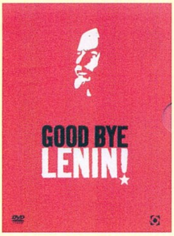
Wolfgang Becker tavalyi filmje rendesen felkavarta Németországot és ehhez nem volt szüksége semmiféle kétes értékű reklámra, mint ugye a... khömm... Passiónak. Furcsamód a közönség annyira kajálta a filmet, hogy az addig fillérekért árult giccses virágokkal díszített lámpa búrák és egyéb régi kacatok ára ugrásszerűen megnőtt. A **Good Bye Lenin!** bebizonyította, hogy a német közönségfilm nem egyenlő a Hangyás csajok a gatyámban típusú huszadrangú szeméttel. Bár a sikerben jelentős szerepe van a jelenleg tomboló retro mániának, de meggondolatlanság lenne mindent a nosztalgia számlájára írni. Az első osztályú történet életre keltésében olyan színészek működtek közre, mint Daniel Brühl, aki érzékeny, felnőtt játékával uralja a filmet. Méltó párja a beteg anya szerepében remeklő Katrin Sass – közös jeleneteik olyannyira intenzívek, hogy szinte beleégnek a néző retinájába. A mellékszereplők szintén dicséretet érdemelnek, de sajnos nem tudok kitérni mindenkire akut helyhiány miatt. A rendezés istentelenül király lett, Wolfgang Becker filmje ügyesen manőverezik a dráma és a komédia, valamint a közönség- és művészfilm között. Így a történet végére Németország határai mellett a buta mozis előítéletek falai is ledőlnek, és egymás nyakába borulva zokognak az Almodovar és a Van Damme rajongók.

Hatalmas piros pont jár még a politika teljes mértékű kizárásáért: Becker nem siránkozik, nem kritizál, csak szórakoztatni kíván az „idő megszépít mindent" és a „csak a jóra emlékezünk" eszmék szellemében. Figyelmet érdemel még Yann Tiersen (*többek között Amélie csodálatos élete*) zongorára és vonósokra komponált szomorkás kísérőzenéje. Tiersen zenéje együtt él a filmmel, és a rendezéshez hasonlóan kerüli az előre bejáratott hatásvadász panelek használatát.



Egy szó, mint száz, a Good Bye Lenin! a tavalyi év egyik legjobb filmje. Sőt, akár még azt is meg merem kockáztatni, hogy simán lenyomja a tavalyi év összes agyonfuttatott kétszázmillás effektcsodáját és nézhetetlen művészfilmjét is. Mégpedig azért, mert ez a film EREDETI, egy eredeti történet, eredeti színészi játékkal, eredeti rendezéssel és filmzenével körítve. Nagyjából mindenkinek ajánlom a film megtekintését, talán a kultúrsznobok és a vindízel rajongók kivételével. Na jó, a víndízel rajongók belekóstolhatnak próba-szerencse alapon... ;)

A mai trendeknek megfelelően a film megvásárolható papírtokos dupla vagy kedvezőbb árú szimpla kivitelben is. Az első lemezen kapott helyet a film DD 5.1-es német, valamint DD 5.1 / DTS magyar hang mellett. (Én mégis inkább az 5.1-es német hang + magyar felirat párosítást ajánlom, a hangulat miatt.) A teljesen felesleges hülyeségek mellett (ajánló az extra lemezről, előzetesek) találhatunk még egy rendkívül debil elnevezésű, ellenben igen érdekes menüpontot, az interkozmóduszt. Ennek aktiválása után már csak annyi dolgunk lesz, hogy rákönyököljünk az OK gombra a film közben megjelenő csillagok vizualizálásakor. Jutalmunk lehet némi háttér-információ, forgatási képsorok, korabeli hirdetések, de a bátrabbak belevághatnak egy úttörődal karaoke változatának eléneklésébe is. (Bár nem hiszem, hogy sok ember vágja fejből az *Unsere heime* dallamát... :)



Az extra lemez egy kimerítő „így készülttel" indít, amit két rövidebb kisfilm követ a digitális effektusokról és a zene megalkotásáról. Továbbhaladva belepillanthatunk a kimaradt jelenetekbe, akár rendezői kommentárral is. Megnézhetjük még a filmben lévő hamis tévéhíradók anyagát, szintbe hozhatjuk magunkat a 1989-90-es eseményekről egy igen részletes történelmi áttekintés segítségével, és akár még a számítógépünket is leninizálhatjuk, retro tapéták és egy képernyővédő segítségével. A Budapest Film ezúttal tényleg kitett magáért és a kiemelkedő minőségű filmhez, egy remek DVD-t hozott össze!

ZENEKAR

The Puzzle
www.universalmusic.hu/puzzle

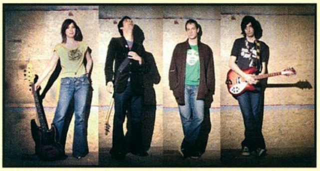




Szinte hihetetlen, de alig tíz évvel az Oasis tömeghisztériát kiváltó Definitely Maybe című alapvetése után máris a kezünkben tarthatjuk az angolszász gitárpopot játszó **The Puzzle** debütáló albumát. Az 1997-ben alakult zenekar két mérsékelten sikeres demo után gyorsan megnyerte a Pepsi Sztárcsinálót, amihez szériatartozékként járt egy lemez elkészítésének lehetősége a Universal Music-kal. Kiadónk komolyan hitt a banda sikerében, így rövid idő elteltével (3 év) boltokba kerülhetett a beígért lemez *szolid* (lásd még: zéró) reklámhadjárattal övezve... **(Jellemző... Martin)**

A gyenge eladások következtében a történet itt akár véget is érhetne, de Fortuna ezúttal rámosolygott a zenekarra és az albumról másodikként kimásolt *Naptánc* hirtelen felkerült a rádiók és a „kifinomult stílusérzékéről" elhíresült Viva játszási listájára. A The Puzzle tehát válaszút elé érkezett: kompromisszumos megoldásként bevállalják a pléjbekkelést a különböző reggeli MŰsorokban és roadshow-kon, vagy belehelyezkednek a „meg nem értett zenekarok" siránkozással övezett szerepébe. Szerencsére a srácok (és a hölgy!) elég öntudatosak voltak ahhoz, hogy egy harmadik lehetőség mellett döntsenek és az eddig elért eredményeket maguk mögött hagyva elhúzzanak Angliába. Itt ugyan mindent elölről kellett kezdeni, de miután lebombázták London összes kiadóját a demojukkal és túlvannak jó pár fellépésen, szép esélyt látok arra, hogy bekerüljenek az NME (Anglia egyik legnépszerűbb zenei „megmondólapja") vetésforgójába, és ezzel együtt a slágerlisták csúcsára. Ha minden igaz, nemsokára megjelenik a már Londonban felvett angol nyelvű anyag, de addig is kukkantsunk bele milyen az együttes *Csak játék* címet viselő bemutatkozó korongja.

Nos, a lemezen popzene található, mégpedig mindenféle felesleges sallangtól és kísérletezéstől mentes könnyed, gitáros popzene. Tényleg az összes szám slágergyanús, és ha mondjuk Angliában jön ki, már régen ők lehetnének a „rockzene új megmentői" – de sajnos ami odaát full populárisnak számít, az nálunk még mindig túl alternatív ahhoz, hogy igazán sikeres legyen. A befutás esélyeit növeli, hogy Ligeti György hangja kísértetiesen hasonlít Liam Gallagherére, de a sok helyütt hangoztatott Oasis párhuzam ezzel véget is ér. Ha már mindenképpen hasonlítanom kéne őket valakihez, akkor a mostanában feljövő The Open nevű bandára szavaznék, valamint néhány számuk a Goo Goo Dolls jobb pillanatait idézi. **(Szerintem Kings of Leon feeling, de jobb annál... Martin)** Összességében tehát egy korrekt, szerethető lemezt kapunk, melynek apróbb hibái eltörpülnek a pozitívumok mellett. Mindenkinek ajánlom, hogy rohanjon el a legközelebbi lemezboltba és minimum hallgasson bele a The Puzzle CD-jébe. Szerintem megéri. Szerintem ;)



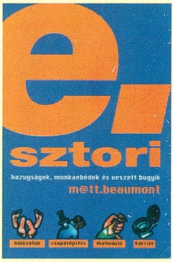
Internetes „kirakó" a http://www.universalmusic.hu/puzzle/index_hun.htm címen!

KÖNYV

m@tt.beaumont – e-sztori /E/
Étoile Kiadó (2001)

Gondolkodtatok már azon, hogy miért is vesszük meg az újabbnál újabb – és valljuk be –, tökéletesen felesleges termékeket? A kérdésre persze könnyű kitérő választ adni, de rövid töprengés után azt hiszem mindenki rá fog jönni, hogy nem az „egzotikus ízek szeretete" miatt próbálta ki mondjuk a vadonatúj vaníliasodós-eceteshagymás ízesítésű chips-et. Bizony, egy jó reklám olyan terméket is eladhat a gyanútlan vásárlónak, amire igazából semmi szüksége sincs, sőt, néhány hirdetés szlogenje annyira szellemesre / bénára sikerült, hogy immár mindennapi életünk részeivé váltak (pölö kistehén, vagy „zorrodat is tiszticcsa").

Az **e-sztori** segítségével betekintést nyerhetünk a reklámügynökségek ellentmondásokkal teli világába, ahol a kreativitás nem mindig kifizetődő, és fejek hullanak egy-egy rosszul sikerült reklám esetén. A történet egy Miller Shanks nevű fiktív reklámügynökség két hetének történetét meséli el, amikor is ajánlatot kapnak egy teljesen ismeretlen üdítőitalokat gyártó cégtől, valami Coca Cola-tól . Nem is lenne semmi gond, ha nem ezen a munkahelyen gyűltek volna össze a reklámipar leglehetetlenebb alakjai. Elsőként itt van a titkárnőket párosával fogyasztó, technikai antitálentum David Crutton vezérigazgató, aztán a kreatívok főnöke Simon Horne, akinek egyetlen kreatív tulajdonsága mások ötleteinek ellopásából áll. Van még a Barbie reklám megírását lelkiismereti okok miatt ignoráló reklámszövegíró csaj, egymás életét megkeserítő titkárnők, gazdasági osztályon felejtett smaragdzöld bugyik és Teleshop csatornaként üzemelő (túl)buzgómócsingok. A katasztrófa elkerülhetetlennek tűnik, ráadásul a festői szépségű Mauritius-on zajló, pornócsatornát népszerűsítő reklámspot forgatását is megtépázzák a kidurranó mellimplantok, váratlanul támadó tájfunok, szerencsétlen jet-ski balesetek, valamint szaftos molesztálási botrányba keveredő ügyfelek. És amikor azt hiszed, ennél rosszabbul már nem alakulhatnak a dolgok, akkor jön az Aqua nevű dán popterrorkvartett, hogy elénekeljék a Barbie kislány Coca-Colára átírt verzióját... Az e-sztori kizárólag e-mailekből áll, ezért az első pár oldalon még lehetnek nehézségek a szereplők beazonosításával, de garantálom, hogy 20 perc után már mindenki vágni fogja, hogy ki-kicsoda.



Beaumont hihetetlen érzékkel ír a reklámipar működéséről, de ez nem is csoda, hiszen a könyv belsejében található szöveg szerint „szövegíróként már több vezető londoni reklámügynökség is kirúgta". A sztori kötelező olvasmány a reklámipar iránt érdeklődőknek, az ott dolgozóknak, és természetesen mindenki másnak is. Könnyed, fiatalos stílusával és üdítő humorával kiválóan alkalmas kedélyjavítónak a hideg októberi estékre. További előnye, hogy a gyógyszerekkel ellentétben vény nélkül kapható (bár rendszeres használat esetén rekeszizom rendellenességek előfordulhatnak).

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA





Előfizetés 1 évre: 6999,- Ft Fél évre: 3799,- Ft
Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6999,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!



ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Mindenki, aki november 15-ig előfizet az 576 Konzolra, egy ilyen Playstation 2 Killzone demo DVD-t kap ajándékba!

ATARI 2600 · C64 · INTELLIVISION · NES · ARCADE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

I. ÉVFOLYAM 1. SZÁM
1986 október

29,- FT

576 KONZOL

INSERT COINS!

OUTRUN (ARCADE)



HAVI TÉMÁNK: ATARI 2600 – AZ ÁLOMKONZOL • ARKANOID • BUBBLE BOBBLE • ENDURO RACER • GAUNTLET I
IKARI WARRIORS • RENEGADE • RYGAR • SALAMANDER • SLAP FIGHT • TRANSFORMER • VICTORY ROAD • WEC LE MANS 2